게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

신세대 게임챔프

비프 메가 드라이브
더 슈퍼패미컴

'94 2

영구보존「공략집」무료증정

1월 5일 발행

특보
1 초기대신작「FF6」, 슬램덩크 신정보 긴급 공개
2 슈퍼 알라딘용 최고의 액션 게임「베어너클 3」등장!

특집/'93 게임 아카데미 시상
기획기사1 /오락실 문화 심층 진단
기획기사2 /메가드라이브의 영광과 시련
스페셜 커밍순 /화이어 엠블렘, 진 여신전생2 마신전생, 더 라스트 배틀

긴급속보/ 시뮬·RPG「슈퍼 로봇대전 EX」 속보 2탄
기획정보 /레이저 엑티브의 모든 것을 밝힌다
이것이 알고싶다 /공윤의 게임팩 심의, 침체인가 활성화인가?

● 화이널 환타지 6 4월 3일 발매예정!

1 로맨싱사가 2、드래퀘 1、2、별책 공략집 무료증정

특별부록

2 게임만화「폭소 스화2」 3 책속의 책 "IBM-PC 게임 공략집"

4 완전공략집 드래곤볼 초무투전2、환타지 스타、뿌요뿌요、이스 4

호혈사일족、사무라이 쇼다운、프라이버티어、레벨 어설트

학습도 만점! 도전우등생!
스릴 만점!
스트리트 파이터
액션·스릴·코믹·박진감 의 대결!!
「영스트리트 파이터 가두쟁패전」
1~6학년전학년 문제출제
1, 2, 4, 6 라운드는 버튼1개
3 라운드는 버튼2개
5 라운드는 버튼3개
를 눌러주세요.
전화버튼을 외워두면 흥미만점
서울·경기 700·4222
700·4223
대구·경북 전주·전북 광주·전남 700·4222
부산·경남 700·4223
대전·충남 700·4433
① 상단공격
② 장풍공격
③ 하단공격
④ 상단방어
⑤ 장풍방어
⑥ 하단방어
⑦ 돌려차기공격
⑧ 돌려차기방어
⑨ 피살기공격
*
⓪ 피살기방어
#
지역번호는 누르지 않아도 됩니다. (시내통화료 적용)
한국통신은 회선만 제공 3분당 200원 413-0990 확인 528호.

플·로·피·디·스·크·로

자, 느낌표 하나까지 고스란히
내 마음을 전하는 거야!
SKC 플로피디스크, 너만 믿는다.

순수한 마음을 에러없이 전해주는
신세대 통신수단 — SKC 플로피디스크

친구의 생일을 축하하는 마음, 가슴 설레는
나만의 사연들을 SKC 플로피디스크에 담아 보세요.

● 5.25″

● 3.5″

조금 색다르게, 조금 특별하게 —
에러율 0%의
SKC 플로피디스크가
순수한 마음을
에러없이 전합니다.

SKC 플로피디스크 전국대리점 ■**서울** / (주) 소프트타운 : 595-7750, (주) 진전산 : 237-5508, (주) 오림전산 : 744-2085, (주) 도일컴퓨터 : 338-5333, 방컴퓨터 : 703-8023, 삼애리본(주) : 274-2831, 윈저코리아 : (0331) 45-0454 ■**영남** / 부산 · 대성전산 : (051) 805-2285, 마산 · 한길컴퓨터 : (0551) 41-5083, 진주 · 진주전산 : (0591) 746-1827, 안동 · 삼보프라자 : (0517) 57-4040, 대구 · 매일전산 : (053) 422- 천안 · 화랑컴퓨터 : (0417) 61-3200, 청주 · 영일시스템 : (0431) 55-1777, 대전 · 한국영상전자 : (042) 622-7357 ■**강원** / 원주 · 데이타뱅크 : (0371) 43-7979, 춘천 · 새한종합사무기 : (0361) 55-1515, ■**제주** / 월드

NEW!

수출용
동시발매

DJ-N34

수퍼패미콤용

권장소비자가격 : ₩25,000

Super 8+로

최고의 게임터미네이터가 되자!

- 8방향 조정기능
- TURBO발사기능
- 8개의 트리거 버튼
- 인체공학적 디자인
- AUTO발사기능

DJ-S34

메가드라이브용

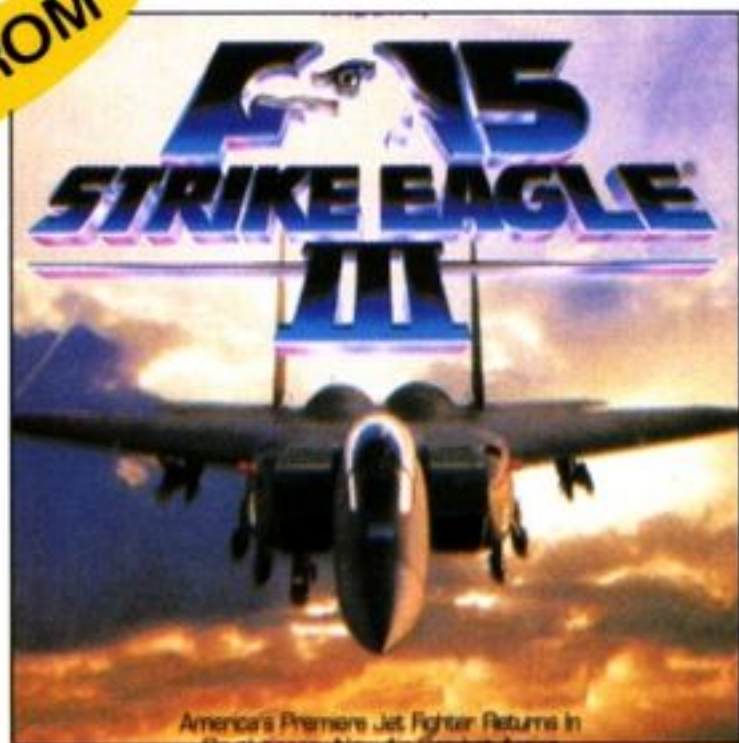
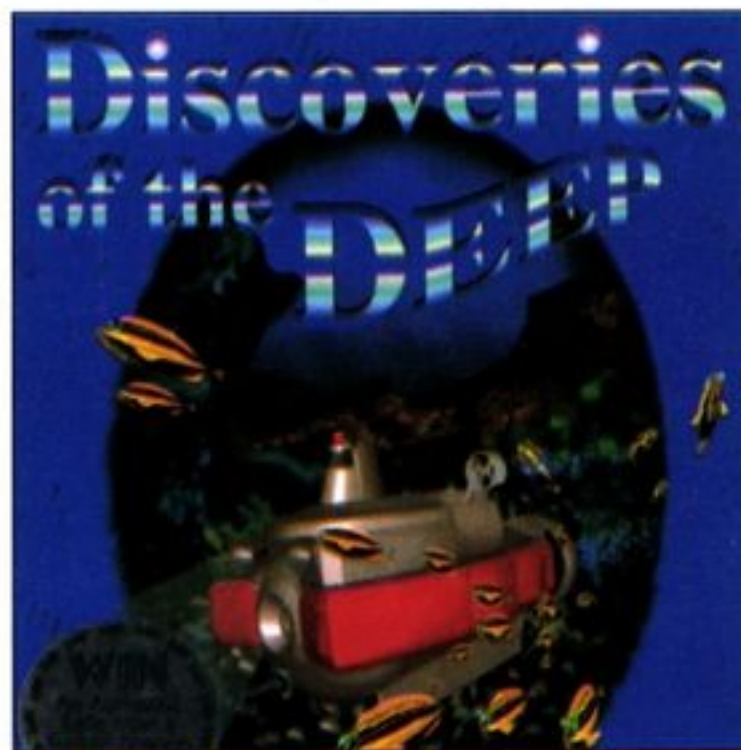
권장소비자가격 : ₩25,000

DAOU (주)다우정보시스템
DAOU INFOSYS CORP.
본사 : 경기도 부천시 소사구 송내동 553 삼정공단내
TEL: (032) 611-9625~8 FAX: (032) 611-9629
서울영업소 : 서울시 용산구 원효로2가 65-7 민제빌딩4층
TEL: (02) 706-6347 FAX: (02) 707-3681

수퍼패미콤 및 메가드라이브 겸용 조이패드 곧 발매예정!

권장소비자가격 : ₩30,000

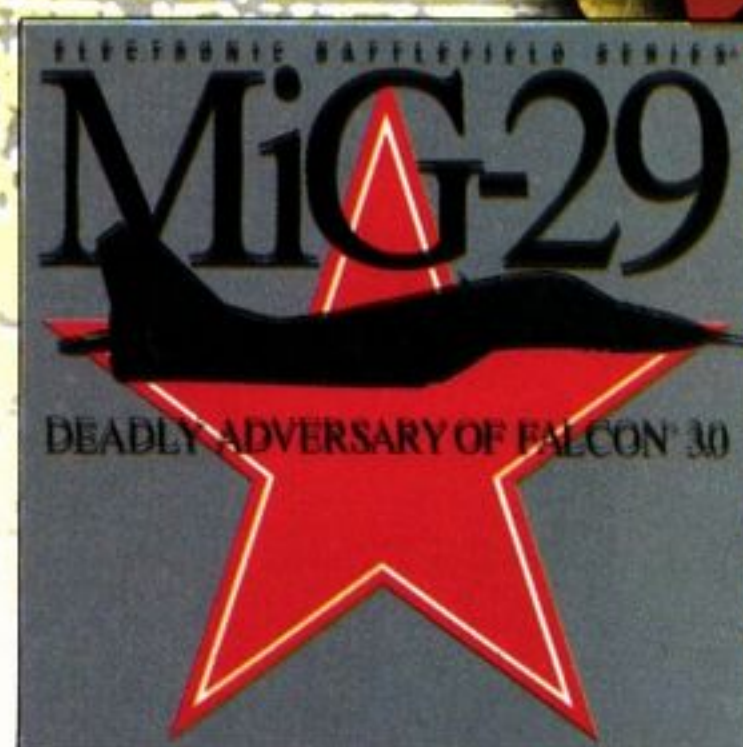
■ 전문취급점

- 서울 : 게임챔프(관광터미널 2F) 712-8349
  B & T : 703-4240 / 게임랜드 : 712-3682 /
  삼일전자 : 715-3131 / 태경테크 : 712-5408 / 으뜸 : 703-1564
- 광주 : 마이컴프라자 : 062-522-9938
- 부산 : 태원상사 : 051-805-8968 ● 대구 : 종합부속 : 053-424-6362

春秋爭霸 (춘추쟁패)

"삼국지"를 능가하는 전략 시뮬레이션 게임

지금 중국천하가 위태롭다. 영웅들이여, 나라를 구하라!

중국대륙이 황폐해지고
민심도 흉흉한 수나라 말 —
기울어지는 나라를 바로
세우려 영웅들이 들고
일어났다.
호쾌한 영웅들의 전투에서
작전참모는 바로 여러분!
자, 중국대륙을
평정하십시오.
권장소비자가격 : ₩29,000

완전 한글화

미그 29 (Mig-29)
쿠웨이트, 이스라엘, 파나마 작전에서
일본, 인도, 한국 작전까지 —
하늘에는 스릴넘치는 전투가 벌어지고 있다.
(펠콘 3.0을 가지고 계신분만 사용가능)
권장소비자가격 : ₩19,000

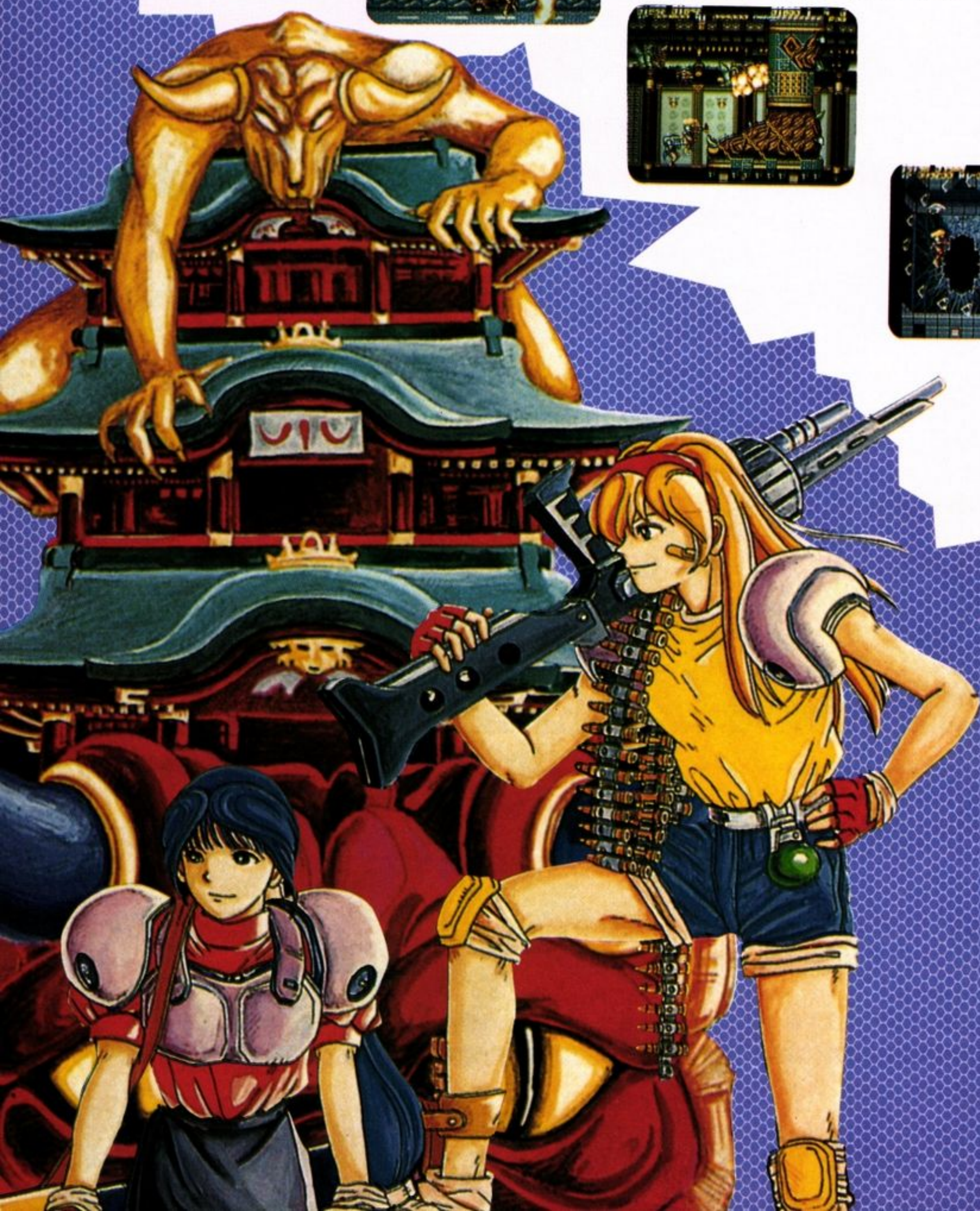
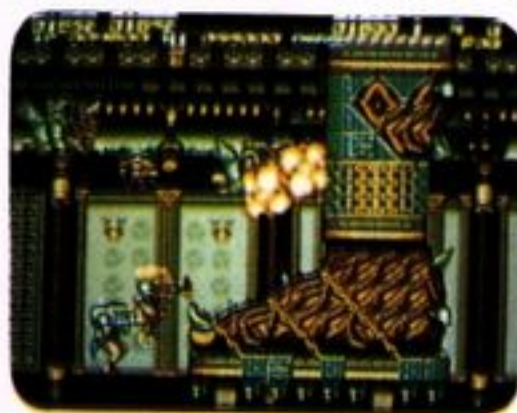
아메리칸 닌자 (Surf Ninjas)
파도타기를 좋아하는 평범한 소년,
조니 맥퀸은 사실 파튜산의 왕자.
치 장군을 물리치고 왕관을 되찾을 것인가?
권장소비자가격 : ₩19,000

TERMINATOR 2029

터미네이트 2029 미션
(The Terminator 2029 Operation Scour)
가공할 무기를 동원하여 무시무시한
가디안 부대를 격파하라. 우주의 인간 사냥군,
스카이 네트를 점령하라.
권장소비자가격 : ₩9,000

배틀매니아 대음양

■ **1인용 슈팅게임**

코믹컬한 캐릭터와는 정반대로 놀라울 정도로 하드한 시스
수퍼 알라딘보이 슈팅 게임의 진수를 보여줄 최대의 야심작
수퍼 알라딘보이 슈팅 게임의 부활은 이제부터다!!

동글이 퇴치작전(뿌요뿌요)

너무너무 작고 깜찍한 동글이들은 게임이 시작되자마자 여러분의
마음을 꽈악 사로잡아 버릴꺼예요.!
가로든 세로든 4개 이상씩만 똑같은 색깔의 동글이들을 맞추면
마치 환상처럼 사라져버리는— 으~음, 이 통쾌감.!!
이제야말로 정말 신나는 게임을 즐길 수 있게 되었다.!

■ **1~2인용 퍼즐게임**

16비트
수퍼알라딘보이

• SPC-201R : 149.000원
(콘트롤패드 1개, RF단자 1개포함)
• SPC-200R : 168.000원
(콘트롤패드 1개, 메가게임팩 1개, RF단자 1개포함)

■ **국내영업본부 C&C판매사업부**
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
■ **HE 영업부 513-1670~4**

알라딘보이 총판점

■ **서울** •(주) 하이콤 : 795-5765
•(주) 써머코 : 715-3131
•호 키 포 키 : 716-8808
•게 임 랜 드 : 712-3682
•슈 퍼 게 임 : 716-1936

■ **서울** •게 임 라 인 : 713-7033
■ **부산** •룸게임프라자 : 645-2158
■ **대구** •대구게임랜드 : 421-5234
■ **대전** •태 원 상 사 : 252-1309
■ **마산** •컴 퓨 터 테 크 : 97-9881

■ **광주** •광주콤 : 228-6652

■ **구입문의** : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점
■ **소비자상담실** : 541-3000·080-022-3000

기술의 힘으로 세계와 겨루는

삼성 게임소프트웨어

16비트 수퍼알라딘보이용

PHANTASY STAR IV

환타지스타4

RPG의 대명사「환타지스타
시리즈 최신작!

팔마혹성의 폭발이 있
시리즈 2탄으로부터
1000년의 세월이
흐른 뒤 또다시 알고르
태양계를 무대로 펼쳐
환상의 모험세계!

24메가의 대용량을 맘껏 펼친
환상의 세계!

24메가의 대용량을
그래픽과 시나리오에
투입하여 새로이 탄생
놀라운 환상의 세계!
다양해진 비쥬얼장면
속도감 넘치는 전투장
이번 시리즈의 최대장

멀티윈도우 비쥬얼시스템 도입

이벤트 장면에서 메세
읽을 때비쥬얼이 오버
되는 멀티윈도우
비쥬얼시스템 도입!
빠른 속도감으로 폭넓
스케일의 모험세계를
느껴볼 수 있을 것이다

COOL SPOT™

■ 1인용 액션게임

쿨스팟

스스로도 어쩌지 못할 정도의 놀라운 스피드로 움직이는 연속 액션!
7-UP의 인기 캐릭터 "SPOT"이 펼치는 대모험!!
종횡무진, 칠전팔기, 내사전엔 한치의 양보도 없다!!
미국의 대인기 캐릭터 7-UP의 "SPOT" 드디어 한국 상륙!!
스테이지도 각양각색, 출연하는 적 캐릭터도 다양!

연말달력 무료배포!

겨울방학과 연말을 맞이하여 달력을 무료 배포합니다.
달력 안에는 설문엽서가 들어있으며,
이 엽서를 정성껏 작성한 후 응모기간중
당사업부로 보내주시면 추첨하여 푸짐한
선물을 드리겠습니다.
'94년 2월 15일까지(당사업부 도착일에 한함)이며,
당첨자 발표는 3월 이후에 발매되는 게임잡지에
게재될 예정입니다. 여러분들의 많은 참여 바랍니다.

16비트
수퍼알라딘보이

•SPC-201R : 149.000원
(콘트롤패드 1개, RF단자 1개포함)
•SPC-200R : 168.000원
(콘트롤패드 1개, 메가게임팩 1개, RF단자 1개포함)

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

■ 국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
■ HE 영업부 513-1670~4

알라딘보이 총판점

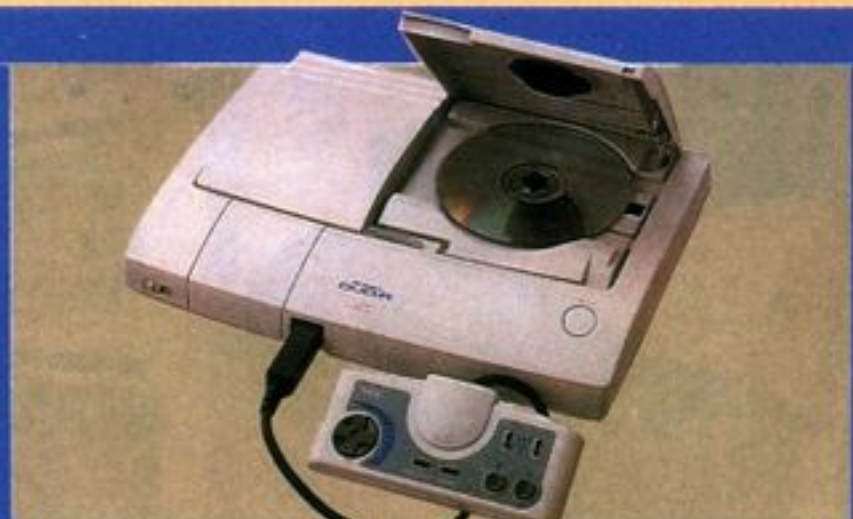
■ 서울 •(주) 하이콤:795-5765
•(주) 써미트:715-3131
•호 키 포 키:716-8808
•게 임 랜 드:712-3682
•슈 퍼 게 임:716-1936
■ 서울 •게 임 라 인:713-7033
■ 부산 •홍게임프라자:645-2158
■ 대구 •대구게임랜드:421-5234
■ 대전 •태 원 상 사:252-1309
■ 마산 •컴 퓨 터 테 크: 97-9681
■ 광주 •광주콤:228-6652

■ 구입문의 : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점
■ 소비자상담실 : 541-3000·080-022-3000

기술의 힘으로 세계와 겨루는

본부에서 만납시다!

—국내 최초 물물교환 백화점—

물물 교환 본부

상품 구입을 원하십니까?
저렴하게 드립니다.

상품교환을 원하십니까?
새 상품으로 바꿔드립니다.

중고 게임기 · 팩을 파실렵니까?
최고가로 매입 합니다.

게임본부

주소 : 서울시 용산구 한강로 2가 선인상가 1층 21호
TEL : 701-1667~8, FAX : 704-9402

찾기 쉽고 가까운 곳에…

저희 게임본부는 신용과 성실을 최고로 추구하고 있습니다.

■ 1인용 액션게임

도널드 덕 2

월트 디즈니의 재롱둥이 도널드 덕이
악당들을 물리치러 또다시
핸디 알라딘보이에 등장했다./
매번 재미있고 신나는 액션으로
웃음을 자아내게 만드는 뒤뚱뒤뚱
오리 신사 도널드 덕이 이번에도 예외없이
한바탕 웃음을 선사하러
또다시 나타났다!!

■ 1인용 액션게임

■ 국내영업본부 C & C판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
■ HE 영업부 513-1670~4

알라딘보이 총판점

■ 서울 •(주) 하이콤:795-5765
•(주) 써머코:715-3131
•호 키 포 키:716-8808
•게 임 랜 드:712-3682
•슈 퍼 게 임:716-1936

■ 서울 •게 임 라 인:713-7033
■ 부산 •홈게임프라자:645-2158
■ 대구 •대구게임랜드:421-5234
■ 대전 •태 원 상 사:252-1309
■ 마산 •컴 퓨 터 테 크: 97-9881

■ 광주 •광주홈:228-6652

■ 구입문의 : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점
■ 소비자상담실 : 541-3000·080-022-3000

기술의 힘으로 세계와 겨루는

드래곤볼을 즐긴다.

모든 가정용 영상전자 기기를 1대의 TV모니터에 연결 !

■ 권장소비자가격 : ₩45,000원

노래방 팩 별매 판매중 (HEA-02) : 권장소비자 가격 ₩87,000

추가노래 소프트웨어 판매중: 애창곡 (₩ 28,000) / 동요모음집 (₩ 28,000)

대우 패밀리 노래방

■ 소비자상담실 : 360-8282, 080-023-8254(클로버서비스 ―수신자 요금부담)

■ **전문취급점** • 게임챔프 712-8349/ • 서울 : B & T 703-4240 / 게임랜드 712-3682 / 삼일전자 715-3131 / 태경테크 712-5408
• 광주 마이컴 프라자 062-522- 9938 / • 부산태원상사 051-805-8968 • 대구 종합부속 053-424-6362

리얼한 영상, 라이브, 사운드 그리고 인터액티브성 !!
지금까지 체험해 보지못한 감동과 흥분이 찾아온다.

1대로 MEGA · CD, CD · ROM 교환 사용가능

LaserActive™

으뜸본점
702-2185
703-1564

CLD-A100 레이저 액티브 플레이어
파이오니아 레이저 액티브 신등장

PAC-S1 레이저 액티브 MEGA-LD팩
MEGA·CD용 POM카트리지

PCA-N1 레이저 액티브 CD-ROM팩
CD·ROM PC 엔진용 ROM카드

- ■ 12월 5일부터 전구매 고객 300명에게 선물 증정
- ■ 중고게임기 고가 매입 및 게임기교환
- ■ 일본게임잡지 예약중
  수퍼 패미콤, 패미콤 통신, 테크노 폴리스, 팝콤, 토킨, PC엔진 팬

으뜸

본사 : 서울시 용산구 한강로 2가 2-23
나진상가 15동 1층 3호(조흥은행 1F)
TEL : 703-1564, 702-2185 FAX : 706-0709

- ●은행계좌번호 (예금주 : 박춘완)
- ●국민은행 : 827-25-0004-133
- ●농 협 : 011-01-333585
- ●우 체 국 : 013722-0008822
- ●조흥은행 : 315-06-210632

토탈게임

Total★Game®

Hi-Com

토탈게임이 추천한 이달의 베스트 게임 대신작 기념퍼레이드 !!

수퍼알라딘보이용팩
일본오리지날메가드라이브용팩
균일가 판매

• 대상점 : 명일점, 노원점, 안양점
• 기간 : 1월말

토탈게임 전국체인점

체인점 상담문의 전화 TEL : 795-5765

■ POST 본점

용산역 / 원효대교 / 원효로 / 관광버스 터미널 / 선인상가 21동 1층 1호 / 나진상가

704-1573, 715-3393

최상의 제품을 가장싸고 빠르게 !!

POST 특전 1. "포스트회원제"실시 !

포스트에서는 광고효과만을 위한 회원제 운영은 하지 않습니다.
게임 매니아 여러분에게 꼭 필요한 특전만을 모아 제공, "모모회원"카드 하나만으로도 최상의 만족을 느끼실 것입니다.

POST 특전 2. "중고사고팝니다"!!

16Bit용 게임시 수퍼 알라딘보이, 슈퍼 컴보이, 네오지오, 듀오 및 CD-알라딘보이 등의 중고보상 판매를 실시하고 있습니다.

POST 희소식 삼성 수퍼알라딘보이등 게임팩, 독점발매 !!

절호의 기회를 놓치지 마십시요.
포스트에 오시면 전기종의 게임소프트를 만날 수 있으며, 일본과 동시발매에 가장 싸고 빠르게 공급하고 있습니다.

POST 특전 4. "통신판매"실시 !! (가격, 취급품목등 모든것이 포스트와 동일)

국내에서 게임에 관한한 최상의 제품을 가장 싸고 빠르게 공급하는 포스트에서는 전국 게임매니아를 좀더 편안히 모시고자 한통화의 전화면 모든것이 가능한 "포스트"통신 판매를 실시, 이제는 전국 어디 에서나 손쉽게 여러분을 만나게 되었습니다.

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다. 이용하실 예금주는 전승수, 구좌번호는

국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
신탁은행 : 36301-2151081
농협 : 011-01-392188

● 포스트체인점 ●

■ 안양 2점
평촌 / 군포 / 성결 신학 대학 / 소프트랜드
안양경찰서 / 아세아유통 / 안양시청
(0343)66-8530

게임 벼룩 시장 전국 통신 판매

792-9498

(통신판매 전용전화)

접수시간 : 오전 9시~저녁 7시

(연중 무휴!!)

이용방법

게임벼룩 시장을 이용하실 분은 전화 792-9498을 이용, 주문물품과 주소, 전화번호 등을 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

이용하실 예금주는 최호생

구좌번호 : · 국민은행 : 021-21-0718-051
· 농 협 : 057-01-277454
· 외환은행 : 081-18-15677-4
· 제일은행 : 180-20-282991

초특가 기획상품전 복주머니 코너

A 그룹
컴뱃라이브즈
U.N 스쿼드론
무자
초마계촌
슈퍼포멘션 축구
엑서레이
콘드라 3

B 그룹
T.M.N.T
데드댄스
SD건담외전
젤다의 전설
화이널 화이트 2

C 그룹
베이스 볼 2
브라이
스트리트 화이터 2
에이리언

D 그룹
드래곤볼 Z 초무투전
타이니 툰
MVP 베이스볼
대폭소 인생극장 2

E 그룹
에스터 폴리스
캡틴 날개 4
데스브레이드
드래곤스 매직
마다라 2
메탈맥스 2
바즈 마법세계
전국 전승
돗지 볼 전원집합

F 그룹
NBA 프로 바스켓볼
SD 기동전사 2
베틀 돗지 볼 2
실버사가 2
용기병 단잘
스워드 월드
스트리트 화이터 2터보
테트리스 2

A+B=43,000원
A+C=48,000원
A+D=53,000원
A+E=63,000원
A+F=68,000원
B+C=53,000원
B+D=63,000원
B+E=68,000원
B+F=73,000원
C+D=68,000원
C+E=73,000원
C+F=78,000원
D+E=83,000원
D+F=88,000원
A+B+C=68,000원
B+C+D=88,000원
B+C+F=98,000원

기획상품 1

러싱비트
원시인 2
화이날화이트
슈퍼 화이어 프로레슬링

한정판매 19,000원

대화제작 퍼레이드

〈슈퍼컴보이용〉

월드 히어로즈 54,000원

스워드 월드 52,000원
(완전공략본 포함)

전국전승 53,000원

에스터 폴리스 49,000원

자유선택 20,000원 균일가
메가드라이브 오리지날 2개

매직 탈토군
헬파이어
그라나다
대선풍
XDR
태평기
배트맨
딕트레이시
위 프러쉬
오소 마쯔군
환타지 스타
디제이 보이

기획상품 3

전혀 새로운 경이의 배틀머신!!

바코드 베틀러 2

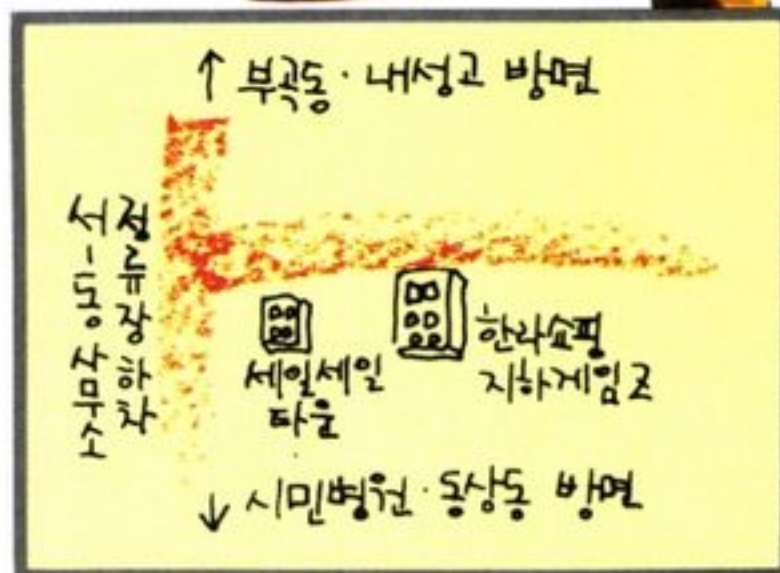
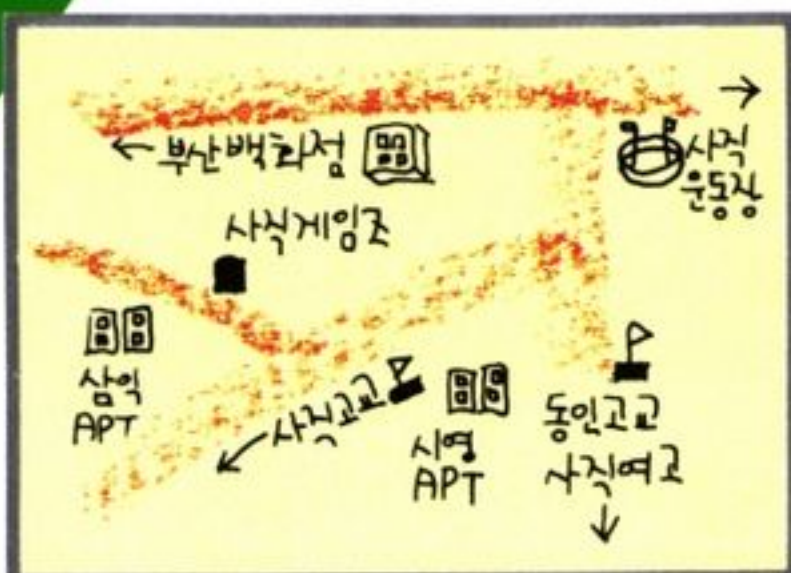
30% 세일 54,000원
(소비자가 77,000원)

〈수퍼알라딘보이용〉

전세계를 뒤흔든 화제의
대전형 액션 게임!!

모탈 콤바트 58,000원

GAME Z가 타매장과 다른 10가지이유

1. **우리는 게임을 오락이라 생각지 않는다**
   게임은 하나의 독립된 예술장르이므로
2. **우리는 만화와 프라모델을 사랑한다**
   게임과 만화, 모형은 불과분의 관계이므로
3. **우리는 돈 벌려고 가게를 운영하지 않는다**
   멋진 작품을 널리 알리는 것으로 족하다
4. **우리는 게임유저들의 팬이 되고싶다**
   나또한 게이머이므로
5. **우리는 항상 연구하고 노력한다**
   이것은 우리의 의무이므로
6. **우리는 좋아서 이 고생을 한다**
   그 또한 좋지 않은가
7. **우리는 게임을 좋아하는 진정한 게이머와 만나고 싶다**
8. **우리의 최대무기는 젊음이다**
9. **우리는 고독을 좋아한다**
   RPG를 위하여 !
10. **우리는 하나가 아닌 우리이다**

현재 일본 게임계를 이끄는 최고 정상의 게임 개발자 「나카무라 코이치」 초청

제 1 회
겨울방학 챔프 「게임특별 강연회」

— 시나리오 작성법 및 게임제작 방법 —

신나는 겨울방학을 맞이하여 제2회 시나리오 공모전에 참가하려는 독자들과 앞으로 일류 게임 프로그래머가 되고자하는 독자들을 위해 「게임챔프」에서 특별히 기획, 일본 최고 정상의 게임 개발자를 초청해 국내 최초의 게임특강을 갖습니다.

고교 2년 시절부터 게임을 개발, SFC에서 가장 많이 팔렸던 불멸의 대작 「드래곤퀘스트」를 출품, 일본 게임업계에 RPG의 진수를 보여주었으며, 현재는 독립, 춘 소프트의 사장으로 얼마전 『톨네코의 대모험』 개발의 총책임을 맡았던 일본 최고의 게임개발자 나카무라씨를 초청, 현재 여러분이 가장 궁금해하는 의문점을 풀어줍니다.

■ **강의내용** : 게임 프로그래머가 되는 길, 게임 시나리오 작성법, 춘소프트가 개발한 「톨네코의 대모험」을 샘플로 한 게임 제작방법 등

■ **질의 & 응답** : 참석자들이 가장 궁금해하는 점 및 일본 게임의 한글화 방법 등 토의, 질의 응답
※ 통역있음

■ **일시** : 1994. 1. 26(수), 오후 2 : 00~5 : 00

■ **장소** : 한국종합전시장(KOEX) 4층 회의실

■ **주최** : 게임챔프

■ **참가비** : 초. 중고생 및 대학생—10,000원
일반—40,000원 (기업 단체 5명이상 신청시 10% 할인)
(※ 참석자 전원에게 「웃는 닌텐도 달리는 세가」 단행본 증정)

■ **참가방법** : 94년 1월 5일부터 "선착순 예약" 150명
※ 입금은행:외환은행. 구좌번호:105—22—00360—9. 예금주:(주)제우미디어
※ 입금후 반드시 본사에 전화로 확인해 주시기 바랍니다.

■ **참가자격** : 게임에 관심있는 사람이면 누구나

■ **참가문의** : 702—3211/4 「게임세미나」 담당자 앞

1994년 2월호

목차

「최고의 프로그래머」는 매사에 적극적이며 상품에 눈이 어두워야한다

일본 최정상의 게임 프로그래머 「나카무라 코이치」! 그는 상금 100만엔이 탐나 게임 시나리오전에 응모한 것이 오늘날의 자신을 만들었다고 말하며 「게임챔프」 같은 잡지를 보는 독자들이 있는 한 한국에서도 뛰어난 프로그래머들이 많이 나오게 될 것이라고 챔프스탭들과 함께 한껏 웃었습니다.

베스트게임 정보

NEW SOFT

SPECIAL COMING SOON

COMING SOON

독자코너/읽을거리

다양한 하드웨어 완벽구비
부산지역 게임명인 추천 매장
서울,부산 게임정보 동시 공급처
신종 게임 다량입하
현대식 매머드 디스플레이
철저한A/S 실시

부산 게임명인이 선택한

부산 홈게임 프라자

CD알라딘보이 슈퍼 컴보이 CD듀오 네오지오

동서 게임채널

SKC

소프트 네트

금성

◆ 홈게임의 장점
- 모든 게임의 주변기기 항상 다량구비
- 각종 게임기의 확실한 A/S 자체 A/S실 운영
- 백화점식, 매머드 매장
- 각종 PC 〈공 게임디스켓〉 신종다량구비

■ 구좌 번호 (예금주 : 고덕용)
- 조흥은행 : 403-04-156927
- 농협 : 905-02-154662
- 외환은행 : 132-19-19855-2

■ 약도

■ 주소 : 부산시 동구 범일 2동 611번지
■ TEL : (051) 645-2158/9
■ FAX : 647-1778

BATTLE MASTER
배틀 마스터
액션게임의 최대거작 !!
더 이상 신종 액션 게임은 없다
9명의 전사들이 펼치는 기상
천외한 대전형 액션게임
16M

구식게임기는 가라! 꿈꾸던 게임기가 나타났다!

첨단기능의 슈퍼콤 X-1600과 함께 더 짜릿한 게임모험을 즐기세요.

1. **42게임 내장** : 게임기 본체에 42게임이 내장되어 있어 게임팩을 따로 구입하지 않아도 돼요.
2. **무선리모콘** : 리모콘이라 멀리서도 요리조리 조종할 수 있어 편리해요.
3. **RF 자동스위치** : 인공지능의 RF자동 스위치가 있어 TV와 게임기 선택이 자동으로 돼요.
4. **스테레오 사운드** : 생생하고 박진감 넘치는 입체음향으로 즐길 수 있어요.
5. **원터치 수납방식** : 한번만 눌러주면 조이패드를 편리하게 본체에 넣고 빼서 사용할 수 있어요.
6. **AV코드방식** : 영상과 음향을 분리할 수 있는 전용코드가 있어서 더욱 선명한 영상과 음향을 즐길 수 있어요.
7. **전자파장해(EMI) 방지** : 우리 몸에 해로운 전자파를 자동으로 막아주어 게임을 오래 즐길 수 있어요.
8. **GD마크획득** : 디자인이 우수한 제품에 부여되는 GD마크를 획득한 좋은 제품이에요

42게임 내장형
체신부공인 전자파장해방지 합격품
EMI(B)
1992 GOOD DESIGN
HAITAI
■희망소비자가격
₩ 139,000
(원격조종기 포함)
JG 게임천지

삼성전자
현대전자 게임기총판 (주)아랑

겨울방학맞이 특별할인판매!

전국 게임 유저들의 열화와 같은 성원에 보답코자
1개월 연장할인 판매합니다.
마지막 기회이니 망성이지 말고
지금 전화하십시요.

〈슈퍼컴보이〉

A군	B군	C군
F-ZERO	데드댄스	마다라 2
TMNT	드래곤볼 Z 초무투전	미스틱 퀘스트
러싱비트의 난	드래곤 매직	배틀터치볼 2
슈퍼 사카	메탈맥스 2	브레스 어브 화이어
슈퍼팡	바즈 마법세계	성검전설 2
스트리트화이터 2	선더버드	소닉윙스
에어리아 88	슬램 덩크슛	소드월드
엑스레이	영웅전설 2	슈퍼마리오콜렉션
죠 & 맥 2	용기병단 단잘	스트리트화이터 2 터보
초마계촌	캡틴날개 4	실버사가
콘트라 3	트윈비	아쿠스 스피릿
화이날화이트	폭소인생극장	에스트폴리스 전기
	화이날화이트 2	월드히어로
		용호의 권
		전국전승
		전설의 오거배틀
		제 3 차 로봇대전
		천무 스피릿
		트리네아

A군+B군=₩55,000
A군+C군=₩70,000
B군+C군=₩90,000
A군+B군+C군=₩100,000

■ 판매기간 :
1993. 12. 10~
1994. 2. 10

■ 주문방법

1) 전화나 우편으로 원하는 게임을 주문한 후
2) 아래 통장에 물품대금 입금하시면
3) 입금확인후 2일이내에 우편 배달됩니다.

■ 계좌번호(예금주 : (주)아랑)

농　　협 011-01-393921
국민은행 015-25-0020-539
신탁은행 36308-1915508
외환은행 209-22-00626-2
하나은행 113-048064-00104

주문처
대표전화 : (02) 715-5828 (주)아랑 기획판매부
공휴일 : (02) 719-4032

가격이 너무 저렴하여 정본인지 아닌지, 설명서와
케이스가 있는지, 하는 문의전화가 많았습니다.
저희는 총판이라 Copy나 불량제품은 취급하지 않습니다.
모두 정본이고 설명서와 케이스가 있습니다.

〈슈퍼알라딘보이〉

A군	B군	C군	D군
고스트바스터즈	골든액스 2	골든액스 3	스트리트화이터 2 플러스
곤충군단	뉴질랜드스토리	도라에몽	모탈컴뱉
골든액스	다아나	랜드스토커	알라딘
공작왕 2	데저트스트라이크	미키와 도날드	TMNT 토나멘트화이터
다윈 4081	라스트배틀	소닉 2	(발매예정)
디캡어택	램파트	스노우브라더즈	
몬스타레이아	레밍스	스플래터하우스	
보난자브라더즈	루나크	어드밴스드대전략	
사신드락소스	몬스타월드 3	엑스렌자	
썬더포스 3	배드맨리턴스	죠단대버드	
수퍼시노비	스트라이더비룡	카다쉬	
우주거북선	울트라맨	캡틴아메리카	
회이팅마스터즈	쥬쥬전설	타이니튠어드벤쳐	
환타지스타 2	치키치카보이스	파어아슬리트	
환타지스타 3	크라잉	훌이와 뚱이	
	키드카멜레온	베어너클 2	
		아랑전설	

A군+B군+C군=₩55,000
A군+B군+D군=₩80,000
A군+C군+D군=₩90,000
B군+C군+D군=₩95,000
A군+B군+C군+D군=₩100,000

Dreamful Tomorrow with Computer Games!

게임매장이 한자리에 모였다!

게임관련 물품 구입 및 판매에 대한 정보와 홍보를 원하면 이 코너를 많이 이용해 주세요. 팩스, 엽서, 전화로 『챔프마당 II 담당자』에게 신청하시면 매월 5일에 발매되는 게임챔프 본지에 게재됩니다.

특별 취급 품목	상호	전화번호
16비트 게임기, 동서/SKC전문	슈퍼게임	713—4374
DUO, M—CD, FC, IBM 게임 전문	서울게임	702—3636
FC용 드래곤볼Z 외전	나우게임	702—2433/4
FC호환 세이버 게임기	니코전자	703—8790
IBM—PC 게임 전문	게임랜드	718—1208 719—4044
IBM—PC 게임 전문	비엔티	703—8224
IBM—PC 게임 전품목 주변기기 전문	컴퓨터 동산	263—6091
IBM—PC 게임 전품목 취급	명문 소프트	267—2269
IBM—PC용 게임(동서/SKC 제품)	소프트 타운	707—0085
IBM—PC전문 매장	게임궁전	718—4400
MD용 소닉 스핀볼	게임라인	713—7033
PC엔진 듀오용 이스 Ⅳ, 봄버맨 '94	게임피아	715—0690
SFC, DUO	보물섬	719—4564
SFC, IBM—PC 게임 전문	게임랜드	711—3215
SFC, M—CD, 듀오, 마티	정글게임	279—5842
SFC, 듀오	게임왕국	703—6317
SFC용 게임	게임뱅크	706—5807
SFC용 용호의 권	게임왕국Ⅱ	701—4163
SFC용 이스4	게임 터미널	711—6993
SFC용 판타스틱	게임베스트	707—1307

특별 취급품목	상호	전화번호
SFC팩 교환 전문	게임천국	266—8213
SKC, 동서 IBM—PC 전문	디즈니 랜드	703—6772/3
각 CD 기종 전문	꾸러기	707—0507
게임 엔진	태경테크	716—5408
게임기 도매 전문	모닝게임	701—6066
게임기 전문점	게임번지	711—2864
게임기, 팩 도소매	게임펀치	706—1555
네오지오	매직게임 프라자	717—0238
네오지오, 듀오, 오성식 생활영어	게임왕자	706—9097
동서 게임, 게임 주변기기 전문	동서 게임채널	703—6907/8
듀오	맹호게임	715—2228
듀오, SFC, MD	스테이지1	702—5087
듀오, SFC, MD 판매	게임 아카데미	711—3839
듀오, 네오지오 전문	게임천지	702—3447
듀오CD, FC팩	게임타운	706—5599
듀오R	빅게임	719—5749
듀오용 CD게임	삼우전자	706—8833
레이져 액티브, 터보 듀오, 마티	으뜸	703—1564
마티, FM타운 전문 판매	게임궁전	706—1800/1822
마티, 메가 CD	게임유통	716—6301/2
물물교환 전문	국제전자	718-9209
뮤탄트리그 풋볼	삼일전자	715—3131
세이버 게임기(FC호	포스트	274—7794

특별 취급품목	상호	전화번호
환기종), IBM—PC 취급		
솔스티스2, 아랑전설 2	게임랜드	712—3682
솔스티스2, 아랑전설 2	조이랜드	701—8371
수리 및 SFC용 게임 팩	영게임	712—3251
수퍼 킹 게임머신	용산 게임동네	712—4324
슈퍼 컴보이, 패밀리용 게임기 전문	월드게임	706—6669
슈퍼컴보이 교환 (전품목 취급)	게임월드	269—0369
슈퍼컴보이 전문	하나전자	275—6250
아랑전설2	게임본부	701—1667/8
엔딩맨(FC호환기종)	국제 아카데미	273—2231
중고 게임기 교환 및 매매	게임황재	719—0381
중고 게임기 교환 및 판매	게임클럽	713—0143/4
중고 게임기 교환	게임센타	701—8500
네오지오, 원더메가	게임천지	(051)647-1770
중고 교환 및 신종 다량 확보	돌핀	719—9698
중고 교환판매	포스트	704—1573
파워글러브, SFC, MD 중고	조이컴	711—2598
패미콤 스틱	게임챔프	712—8349
패밀리 게임기 전문	이화교역	714—4556
훼밀리Ⅱ	수인상사	271—0807

『챔프마당 II』에 참여하실 게임관련 매장, 업체는
본사로 연락주시면 게재해 드리겠습니다.
전화번호 : 702-3213
담당자 : 게임챔프 『챔프마당 II』 담당자

아랑전설 스페셜, 사무라이 스피릿츠 !

초특급 속보 아랑전설 스페셜

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	타카라	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

으…악 ! 충격속보 ! 마감직전에 들어온 초특급 빅 뉴스를 알려드리겠습니다. 대용량의 초특급 대전 격투 게임인 아랑전설 스페셜이 드디어 ! 드디어 슈퍼컴보이로 나온다. 아직 발매일과 그 구체적인 사항들은 아직 정확히 밝혀지지 않았지만 이젠 저렴한 가격으로, 슈퍼컴보이로 화끈한 아랑전설 스페셜을 즐길 수 있을 것이다 !

대용량을 극복하고 슈퍼컴보이로 나온 아랑전설 스페셜 !

한 때, 한국 뿐만 아니라 일본에서도 엄청난 인기를 누렸던 초특급 대전 액션 게임인 아랑전설 스페셜이 드디어 슈퍼컴보이로 등장한다. 그것도 아케이드판과 똑같은 스테이지와 똑같은 캐릭터의 수를 가지고 우리들 앞에 성큼 다가온다.

과연 15인이 펼치는 초특급 필살기가 슈퍼컴보이에서 어떻게 펼쳐질까 하는 것이 여전히 의문이지만, 타카라의 한관계자는 거의 완벽한 이식이 될 것이라고 한다.

이것이 슈퍼컴보이용 아랑전설 스페셜이다 !

뭐 특별히 변한 것은 없다 ! 그러나 뿌리깊은 인연을 가진 15인의 캐릭터들이 이번에는 슈퍼컴보이 안에서 뜨거운 초필살기 대결을 하는 것이다. 이번 대결에서 최후의 승자는 누구일까 ? 마지막 승부사를 아직 베일에 감춘채 당당히 슈퍼컴보이로 나온 아랑 스페셜은 결코 여러분을 실망시켜드리지 않을 것이다.

강력한 초필살기는 이번에도 변함이 없다

슈퍼컴보이에서의 볼프강 위력은 어쩌면 더욱 강력해질지도…

이번에도 료 사카자키를 사용할 수 있을까 ?

용호의 권의 영웅 료 사카자키를 '손님 캐릭터'로 사용할 수 있다는 것은 챔프 독자들이라면 누구나 다아는 사실일 것이다. 간단한 커맨드 조작으로 아케이드 판에서 사용할 수 있었던 사카자키를 이번에 사용할 수 있을 것인지는 의문이지만 어쨌지 기대가 된다. 그러나 분명 사용할 수 있을 것같은 예감이 든다.

보시는 바와 같이 이 사진은 덕의 필살기인 「브레이크 스파일」이다. 전혀 손색이 없는 이식이다.

아직 정확한 것은 아니지만 이번 이식판에서는 새로운 필살기가 첨가될지도 모른다고 한다.

아랑전설 스페셜에서 료 사카자키를 사용할 수 있다는 것은 그 당시는 엄청난 금단의 비법이었다.

사카자키도 만만치 않은 상대이다.

드디어 슈퍼컴보이로 이식 결정 !

사무라이 스피릿츠

SAMURAI SPIRITS

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	격 투 액 션	화면외국어수준	일본어 하
	제작사	타카라	용량	미 정	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	AB© DEF

아케이드 최고의 무법자 「사무라이 스피릿츠」가 이번에는 슈퍼컴보이에 도전장을 던졌다. 그간 떠돌던 「아랑전설 스페셜」과 함께 이식된다는 소문을 깨고 드디어 그 전모를 드러냈다. 타카라에서 전격 발표된 정보를 챔프와 함께 옮겨올 흥분의 도가니에 빠져보자 !

SFC에 개성을 중점적 이식 !!

"불꽃 튀는 격전 속에서 살아남는 자는 과연 누구인가 !"

각 캐릭터마다 그의 손에 상상을 초월한 무기를 쥐고 적과

정통파 사무라이 쥬베이와 우쿄의 싸움

화려함을 더해주는 탐탐의 필살기

목숨을 건 사투를 펼치는 현존하는 격투게임 중에 맛을 달리하는 게임이 바로 「사무라이 스피릿츠」이다. 아케이드에 등장한 이후 폭발적인 인기를 모으고 아직도 끈끈한 인기를 자랑하는 「거물 액션」 게임이 마침내 SFC에 이식 된다는 소식은 또한 놀랄만한 사건이 아닐 수 없다. 이제는 '나코루루', '걸포드'를 안방에서, 동전이 아닌 전력과 정신력을 소비하며 즐길 수 있게 되었다.

등장 캐릭터의 수는 완벽 이식되나 ?

아케이드용의 등장캐릭터는 총 12명이였다. 시선이 집중되는 SFC용에서는 과연 12인이 완벽 이식되는가. 챔프의 신속하고 정확한 정보에 의하면 100% 이식된다는 사실. 하지만 등장 캐릭터 각각의 백 스토리는 아직 불명확하다.

아케이드용과 마찬가지로 12인 전원이 등장한다

분노 게이지의 존재는 ?

「사무라이 스피릿츠」가 가진 가장 큰 특징은 「분노 게이지」이다. 챔프에서도 이 특징의 존재유무 때문에 고무신 탄 냄새가 나도록 뛰어다닌 결과 "OK!"라는 대답을 얻었다. 적으로부터 공격받을 때마다 게이지가 높아가고 MAX로 되면 분노가 대폭발한다.

어스퀘이크의 분노 일격 !

일정시간 공격력이 두배로 늘어나므로 이때에 공격을 가하면 대역전도 가능한 것이다. 그외로도 폭탄과 고기 덩어리 등 예기치 않은 아이템이 있어 게임의 긴박감을 더해주는 것이 '분노 게이지'이다.

SFC용에서 캐릭터의 무기변화는 ?

아케이드용에서는 각 캐릭터마다 서로 다른 무기를 가지고 싸운다. 주된 무기는 검이며 이에 사납고 맹목적인 동물을 동반하였는데 과연 SFC에서의 변경점은 있는가? 나코루루를 사랑했던 유저들이 그의 사랑스런 매와 걸포드의 충견을 사용 불가능하다면? 이런 완성을 해소하기 위해 타카라 쪽에서는 모든 것을 해소하였다. 그야말로 '아케이드를 안방에서 즐긴다'를 실감할 수 있다.

업체 아미테크 개발실, 본사 통합

IBM-PC용 게임 제작 프로그램인 '게임메이커'로 최근 시장에서 강세를 보이던 아미테크가 분리되어 있던 본사와 개발실의 통합으로 본사를 이전하게 되었다. 앞으로 IBM-PC뿐만 아니라 국내에 부진한 PC엔진 게임 시장과 멀티미디어 시장쪽에 게임용 소프트웨어의 개발, 유통에 더욱 많은 활동을 하게 될 것이라고 발표했다.

● 이전주소 : 서울시 마포구 서교동 448-23 2층
● 전화번호 : 02-324-5917

기업 삼성전자, 게임활성화를 위한 설문조사

삼성전자에서는 쇠퇴해가는 게임시장의 부흥을 위한 게임설문조사를 실시한다. 특히 이 설문조사는 94년 1월 이후 실시되는 일본어 자막이 들어간 게임의 수입금지(동시발매 금지) 및 심의의 강화에 대처할 방향을 모색키 위한 것으로 그 중에서 해외 게임의 한글화에 대한 매니아의 반응을 주로 하고 있다.

이 설문조사는 삼성전자가 무료 배포하는 캘린더 안에 있으며 2월 15일까지 도착한 엽서 중 추첨하여 16비트 수퍼 알라딘보이 등 소정의 상품도 준비되어 있다.

● 마감 : 94년 2월 15일
● 당첨자 발표 : 3월 이후 발매되는 각 게임 전문지
● 문의 : 513-1671 게임설문 담당자

업체 IBM-PC용 패드 동서 게임채널에서 발매

동서게임채널에서는 최근에 기존의 저항 방식의 조이스틱의 불편함을 말끔히 해소할 만한 IBM-PC용 패드(조이스틱)을 선보여 화제가 되고 있다. 본체 뒷 부분에 조이스틱 카드 단자에 패드를 접속하면 조이스틱을 지원하는 어떤 게임도 쉽게 사용할 수 있도록 고안되었다. 왼손, 오른손 잡이의 설정이 가능하다.

● 가격 : 28,000원(VAT, 조이스틱 카드 별도)
● 문의처 : 동서 게임채널(774-0261)

하드웨어 '마티' 보급율 꾸준히 늘어

93년 여름에 국내에 첫선을 보였던 마티가 꾸준한 신장세를 기록하고 있다. FM 타운즈용 소프트웨어 일부를 호환하면서 전용 게임도 속속 등장하고 있는 마티는 고가라는 점 때문에 시판 초기에는 별로 인기를 끌지 못했으나 국내 취급 매장의 증가와 대응 게임의 수입 증가 등의 여건에 힘입어 현재 서울에만 300여명 정도의 유저층을 확보하고 있는것으로 알려져 있다.

기기가 90만원에 달하는 고가이기 때문에 아직은 소수 유저에게만 인기를 얻고 있으나 유통망이 안정되면 판매가도 인하되고 좀더 많은 유저들이 접할 수 있을것이라고 전문업계는 지적하고 있다.

그러나 정식 유통경로가 확보되지 않은 상황에서 유저가 확산되는 것이 아닌 정식 절차를 밟은 수입과정으로 시장이 형성되기를 기대한다.

행사 멀티미디어 기술 세미나 개최

한국 멀티미디어 협회가 주최하고 한국경제 신문사가 후원하는 멀티미디어 기술 세미나가 12월 14일 KOEX 4층 국제회의실에서 열렸다.

멀티미디어 산업의 미래를 조망하고 작년 국내업계를 되돌아보는 계기가 된 이번 세미나에는 한국멀티미디어 협회 의장및 각계 각층의 많은 관련자들이 참석하여 컴퓨터를 포함한 멀티미디어 기기의 각분야에 대한 의견을 교환했으면 특히 이번 세미나에는 많은 학생들이 참가해 청소년들의 멀티미디어 기기에 대한 관심을 입증하는듯 했다.

그러나 아직은 게임과 관련된 멀티미디어 기기들은 국내에서 선보이지 않아 많은 청소년들에게 안타까움을 남겼다.

매장 게임동산, 매장확장

세운상가 가동 마열 432호에 자리 잡고 있는 게임기, 퍼스컴 소프트웨어 취급매장인 게임동산이 지난 12월 5일 매장을 확장해 고객들에게 더욱 편의를 제공하고 있다.

원래 게임기 소프트웨어와 퍼스컴 소프트웨어를 동시에 취급하던 게임동산은 이번 확장과 함께 원래 보유하고 있던 소프트웨어 종류를 2배가량 늘려 고객들에게 더욱 다양한 메뉴로 봉사하겠다는 의지를 보여주고 있다.

● 문의 : 263-0649

하드웨어 수퍼알라딘보이 중고 시장 활성화

삼성전자의 수퍼 알라딘보이의 중고 매매가 활발해지고 있어 소비자들의 선택의 폭이 넓어지고 있다.

갑자기 수퍼 알라딘보이의 중고 매매가 활발해진 것은 기존에 유기장에서 사용되고 있던 수퍼 알라딘보이 기판이 용산으로 다량 유입되면서 생긴 현상으로 보이는데 이 기판들은 우선 유기장 자체내에서 케이스로 조립된 뒤 일정한 유통망을 거쳐 용산 매장 등으로 공급되어 소비자들에게 중고품으로 저가격에 팔리고 있는 것.

유기장에서 흘러나오는 수퍼 알라딘보이는 이제까지 500여대 이상이 풀린 것으로 잠정 집계되고 있으며 앞으로도 유기장측과 용산측의 중고 수퍼 알라딘보이 거래는 활기를 띨 것으로 보여 한동안 저가격의 중고 수퍼 알라딘보이를 구입하기가 쉬워질 것으로 보인다.

매장 소프트타운, 게임전문 대리점 모집

국내 게임 소프트웨어 유통회사인 (주) 소프트 타운 게임사업부에서 국내외의 모든 게임 소프트를 한곳에서 공급해주는 게임소프트 전문 대리점을 모집한다.

또한 소프트타운은 게임 개발팀을 두고 게임개발에도 총력을 기울이는 총 판매원으로 액션게임인 아파치치를 12월 10일 출품한 적 있는 게임전문회사이다. 이외에도 다수 게임개발에 박차를 가하고 있다.

● 문의 : 소프트타운
● 전화 : 595-7750

신제품 다우정보, 전천 후 "파워스틱 개발"

수입품에만 의존해왔던 슈퍼컴보이용, 수퍼 알라딘보이용 6버튼 스틱을 게임 전문회사인 「다우정보」에서 새로이 개발, 판매를 시작한다.

이 제품은 화려한 디자인과 부드럽고 자유자재로 조종이 가능하며 미국, 영국 등 게임 쇼에도 출품한 적이 있는 제품이다.

특히 슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이용 게임을 동시에 사용할 수 있는 제품(DJ-NS351)도 판매중.

● 총판매원 : 「으뜸」
● 연락처 : 703-1564

업체 범아 정보, 코에이와 기자회견 개최

범아 정보 시스템은 지난 12월 16일 일본에서 코에이와 함께 기자회견을 개최, 코에이의 본격적인 한국 게임 시장 진출을 밝혔다.

코에이와 범아 정보 시스템의 첫작품이라고 할 수 있는 삼국지 2와 징기스칸은이미 한글화 작업이 완료되었으나, 심의 계류중에 있어 12월 말 경과 94년 초순 경에 각각 출시될 예정이다.

또한, 범아 정보 시스템은 임진왜란을 소재로 한 역사 시뮬레이션을 코에이와 공동 기획하고 추진중이어서 기대를 모으고 있다.

삼국지2

업체 열림 기획과 나무 소프트웨어의 첫작품 등장 !

지난 10월 IBM-PC 개발팀인 나무 소프트웨어를 흡수, 통합한 국내 게임 제작사 열림기획은 그 첫작품으로 「오퍼레이션 울프」 방식의 화면 슈팅 아케이드 게임 「화이어포스」와 카드형 퍼즐 게임 「스위트 컬렉션」 트윈팩을 9천원대의 저렴한 가격으로 출시할 예정이다.

열림기획 개발팀

「화이어포스」와 「스위트 컬렉션」 트윈팩 화면 사진

* 메인CPU : R 3000을 특화한 32비트 RISC
(크록 : 33MHZ, 연산성능 : 30MIP-S, 명령캣슈 : 4KB, 데이타캣슈 : 1KB, 바스밴드폭 : 132M B/sec)

* 지오메트리엔진 : 3차원 연산 프로세서(연산성능 : 66MIPS, 정점연산성능 : 독특 3정점 삼각형, 폴리곤 수 : 150만 폴리곤/sec [FSAT]. 50만 폴리곤/sec [그로우&텍스쳐+광원계산시]】

* 그래픽스 : 묘화용 프로셋서
(색수 : 1600만색, 해상도 : 256×224~640×480)

* 데이타 신장 엔진 : 압축 데이타로 연산하기 위해 소메모리로 연산실행가능

* 스프라이트. BG묘화
(프레임버퍼방식, 라인제한없음, 종횡라인 스크롤, 회전, 확축, 반투명, 페드 등 특수기능)

* 폴리곤
(테크스쳐, 그로우세딩 기타)

* 사운드
(ADPCM음원× 24ch. 디지털 에펙트 기타)

* 소프트 형태 : CD-ROM전용

기업 황금알 낳는 업체 '닌텐도' 비상

일본 게임계의 아성으로 군림했던 슈퍼마리오의 닌텐도가 위기의 시대를 맞고있다. 유명 소프트가 나올 때마다 패밀리, 슈퍼컴보이 유저들을 전세계적으로 열광케한 게임왕국이 계열 소프트웨어 업체들의 독자노선을 추구, 라이벌 업체 세가의 급성장의 여파로 전략 그물에 커다란 구멍이 나게 되었다. 또한 타사의 CD-롬 게임기 등장, 차세대 게임기 등의 여파로 몇년간 닌텐도의 독주는 힘들게 될 전망이다.

이런 사태를 전문가들은 타기업의 차세대 게임기의 등장에 비해 닌텐도사는 소프트웨어로 승부한다는 고집스런 노선, 그리고 CD-롬 게임기의 발매연기 등 차세대 게임기의 낙후를 들고있다. 하지만 아직도 닌텐도는 연간 4천억원이라는 경상이익을 내고있다.

기업 세가, 게임전문 채널 발표

각 가정이 구비하고 있는 게임기에 디코더를 설치 이미 발표된 다양한 게임 및 미개봉게임을 즐길 수 있는 게임전문채널인 세가채널사가 오는 95년부터 유럽지역을 대상으로 방송을 개시키로 했다고 최근 발표해 세계의 눈길을 끌고있다.

특히 메가드라이브가 140만대나 보급된 영국에서 우선 실시할 예정이며 이를 위해 유럽의 케이블 및 위성사업자들과 교섭을 벌여온 것으로 알려졌다.

세가채널은 게임기업체 세가사를 비롯, 타임워너 및 텔리커뮤니케이션즈사가 설립한 업체로 미국에서는 94년부터 서비스를 개시할 예정이다.

기업 소니 32비트 머신 「PS-X」의 신정보

폴리곤 게임으로 게임계를 떠들썩하게 했던 소니사가 32비트 머신을 공개해 게임계를 떠들썩하게 한 후 이번에는 머신의 사양을 공개하였다.

아름다운 모양과 폴리곤 입방체 처리로 공룡의 얼굴 등 다방식의 처리방식이 세인의 가슴을 뭉클케 하기에 충분한 소니의 신모델의 사양을 공개한다.

주변기기 NEC, PC 엔진용 '아케이드 카드'의 전모를 공개

NEC 홈 일렉트로닉스에서 발매될 아케이드 카드의 발매일과 가격, 그리고 정식적인 사양이 발표되었다. 발매는 94년 3월 12일로 결정나 있으며 지금까지 연기된 최대의 이유는 아케이드 카드에 들어가는 D-RAM의 확보에 절대적인 시간이 필요했기 때문이다.

또한 온갖 소문이 떠돈 대응형태는 카드형태로 2타입의 아케이드 카드가 발매되기로 되었다.

아케이드 카드 발매와 동시에 즐길 수 있는 대응 소프트는 3개이다.

그 중에 전용 소프트는 아케이드 카드와 동시 발매되는 「아랑전설 2」뿐이다

	아케이드 DUO	아케이드 카드 PRO
발 매 일	94년 3월 12일	
가 격	12,800엔	17,800엔

* 대응 소프트는 ?

메이커명	게임명	대응형태	발매예정일
라스트스탭	프래쉬하이스	양 대응	93/12/19
NEC 홈 일렉트로닉스	에메랄드 드래곤	양 대응	94/1/28
허드슨	아랑전설 2	전 용	94/3/12

NEC에서 32비트 뉴 머신 발표

NEC 홈 일렉트로닉스에서 이전부터 개발에 박차를 가하고 있던 32비트 뉴 머신을 마침내 정식발표했다. 뉴 머신은 PC엔진 듀오 R을 능가하는 머신으로 패밀리와 슈퍼패미컴과 같이 뉴 머신 발표 후도 PC엔진과 공존시켜갈 방침이다. 한편 뉴 머신의 개발명은 "F-X"이라고 한다.

* 특징

① CPU는 32비트 RISC 칩 「V-810」
② 표시색 수 1677만색. CD-ROM은 배속
③ 1/30초 단위로 리얼타임에 동화를 재생가능
④ 화상처리용 LSI는 허드슨이 개발
⑤ 소프트 개발도 진행 중

세가, 게임 배달 시스템 개발!!

세가사는 일본의 광전공과 함께 케이블 텔리비전(CATV)에 의한 게임 소프트 배달 서비스를 개발했다. CATV국에서 보통의 채널을 사용해 25~100개 이상의 게임 프로그램을 반복해서 통신하고 가입자는 이것을 전용 레지버를 선택해 수신하고 보호한다는 것이다.

기존의 축 케이블에 의한 영상회선을 사용하기 때문에 레지버 이외에 새로운 장비가 불필요하고 또 1초간에 2M 비트 수신이 가능하고 전송시간과 경비가 전화요금에 비해 적은 장점을 가지고 있다.

이 시스템은 12월 8일부터 동경 케이블 네트워크의 협력으로 동경의 일부 희망 지역에서 시행되고 있다.

레지바는 NEC와 공동 개발했다. 프로그램용 16M 메모리(증량 예정)과 256K 백업 용 RAM이 탑재되어 있다

미소년 전사 세라문 R 영화로 등장

일본에서 폭발적인 인기를 누리고 있는 미소녀 전사 세라문R이 영화화되었다. 영화의 전체적인 주제는 사랑과 우정이고 스토리는 우주에서 온 침략자 키세니안이 달의 토끼를 이용해 지구를 정복하려고 하는 주 내용이다.

그 야심을 방해하려고 하는 세라문 전사들의 활약이 돋보이는 화끈한 액션물이다.

미녀들이 펼치는 화끈하고 끈끈한 사랑과 우정을 주제로 한 세라문 R

주변기기

카(CAR) TV에 게임을 접속

게임머신을 가지고 다니면 차 안은 오락실로 변한다

자동차의 시가소켓(담배점화 장소)로부터 게임기에 전원을 공급하고 차량 탑재용 TV에 연결하는 어뎁터가 등장, 화제를 모으고 있다.

대응 하드는 SFC, FC, M-D의 3가지 기종으로 이것이 있으면 차량이 정체되었을 때 지겹지 않은 시간을 보낼 수 있게 되었다.

야마하, 세가 차세대기의 음악 호환기 발매

세가의 차세대기로와 기술협력을 하고 있는 야마하는 새로운 하드 호환기를 발매한다고 발표했다. 야마하는 12월 1일부터 세가의 팬시 컴퓨터 「피코」에 FM음원과 MIDI 단자 등을 첨가한 상위호환기 「코페라」의 판매를 개시하고 있다.

32비트기의 사양은 아직 미정이라고 하지만 세가기에서 음색을 늘리는 외에 MIDI단자를 사용하게 하는 등 음악기능을 강화해 전용 소프트의 발매도 검토하고 있는 듯하다.

발매는 94년말에서 95년 사이이며 명칭과 가격 등도 아직 미정이지만 세가 입장에서 보면 강력한 파트너가 늘었다고 볼 수 있다.

명인의 게임평가

이혼다 : 세상에서 슈퍼컴보이가 가장 훌륭한 게임기라고 굳건히 믿고 있으며 스트리트 화이터의 황제이기도 하다. 대전 상대를 찾아 게임챔프 여기저기에 출현하고 있다.

송백정 : 시대가 가도 변하지 않는 영원한 삼성맨. 갈수록 거대화되는 슈퍼컴보이에 맞서 메가드라이브를 지키려 안간힘을 쓰고 있다. 하지만 그게 잘 될런지…

이돌컴 : 메가 CD의 열렬한 추종자. 메가드라이브가 탄생 되고 나서 5년간 세가를 위해 뛰었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현재는 백정을 도와 슈퍼컴보이에 도전하고 있다.

정부미 : 명인 대열의 유일한 여성 캐릭터. 최개굴을 몰아낸 숨겨진 파워의 소유자이기도 하다. 식성 좋고 부지런하기 때문에 끈기를 요하는 퍼즐 게임에 강하다.

김종팔 : 자칭 이 시대의 마지막 개성파. 게임을 평론하는 시각이 독특하므로 그의 평가를 읽을때는 주의를 기울일 필요가 있다. 기종별 소속도 베일에 싸여있음.

이준탱 : 어느날 갑자기 게임계의 중립을 선언하고 나선 신생 게임 명인. 분파, 취향 등 모두 베일에 싸여있는 다크호스 같은 존재. 김종팔 명인이 자유파라고 한다면 이쪽은 반항적 기질이 다분히 내포 되어 있다.

롤플레잉/어드벤처

치욕이야…

이혼다

특보! 혼다 선생 챔탕 때밀장으로 스카웃되다! 지난호에 독자들에게 약속한 사항을 지키기 위해 혼다의 뒷조사를 해본 결과 밝혀진 이 충격적 사실. 진상은?

송백정

최근들어 자신을 "신세대라 불러주오"하면서 피부 미용에 여념이 없다. (지난호에서 산사나이 어쩌구 하지 않았었나?) 하긴, 곧 중년에 접어드니 그럴만도…

로맨싱 사가 II

제작사	스퀘어
발매일	93. 12. 10
가격	9,800엔
기종	SFC

이혼다
전작은 재미가 없었지만 이번 후속편은 나라 안팎이 떠들썩할 정도로 붐을 일으키고 있다. 과연 어느 정도의 파워로 우리 앞에 나타날것인지? 혹시 성검 마냥 졸작이 되는건…?

송백정
왜 이리 게임은 단순한 나 의 아이큐를 시험하려 하는 것일까. 하지만 백정도 확실히 감지할 수 있는 건 각종 요소가 조화를 이루는 게임성과 이벤트에 의해서 클래스가 늘어간다는 것이다.

드래곤 퀘스트 I·II

제작사	에닉스
발매일	93. 12. 18
가격	9, 800엔
기종	SFC

이혼다
에닉스의 대표작 드라퀘 1—2를 버전 업한 이 게임은 굳이 설명할 필요도 없을만큼 명작이다. 전체적인 스토리는 드라퀘 1과 2를 주로 한 것이지만 시스템적인 면에서는 드라퀘 4나 5의 장점등을 모두 채용했다고 한다.

송백정
슈퍼 마리오 컬렉션의 모방작인가? 팩 하나로 두가지 게임을 즐길 수 있다는게 꿈만 같다. 하지만 패밀리에서 즐긴 드래곤 퀘스트와 같다고 생각하면 오산.

신·도태랑전설

제작사	허드슨
발매일	93. 12. 24
가격	9, 800엔
기종	SFC

이혼다
PC 엔진, 슈퍼패미컴 등으로 유명한 도태랑이 이번엔 롤플레잉으로 등장. 과연 복숭아 전설이 다시 한번 재현될까?

송백정
물건너에서는 이 게임이 걸작중의 걸작이라고 호평들이다. 현재 백정이 생각할 수 있는 최고의 롤플레잉을 만들었다고 백정질(?)을 하는 순간 느낌이 팍 들었다.

환타시스타·천년기의 끝으로

제작사	세 가
발매일	93. 12. 17
가격	8, 800엔
기종	MD

이혼다
환타시 스타 2의 시스템을 기본으로 만든 세가의 대용량 롤플레잉 게임. 뛰어난 용량에서 나오는 전투 장면의 풀 애니메이션이 너무나 인상적이다. 무대가 미래여서 재미를 더해준다.

송백정
진화에 진화를 거듭하는 초 생물학적 게임. 전작 6메가의 4배는 몇배지? 수학적 계산은 무식이 철철 넘치는 백정에게 너무나 어려운 과제다. 게임 자체가 너무 훌륭해서 흠 잡을 데가 없다.

이스 4

제작사	허드슨
발매일	93. 12. 22
가격	7, 800엔
기종	PC-CD

이혼다
이 게임은 3차원 타입의 롤플레잉이다 사실감 넘치는 전투가 특징이며 배경화면의 처리라든가 스토리의 짜임새가 무척 돋보인다.

송백정
이 게임은 살어리랏다의 백정이 아닌 이스 시리즈의 인기 캐릭터 아돌이 주인공이다. 과연 백정보다 나은 표정을 보여줄 수 있을까?

시뮬레이션

이돌컴

드디어 숙원이던 마티를 구입하여 미소녀 게임만 즐기고 있다고 한다. 어쩐지 요즘 얼굴색이 좋지 않더라니… 마티는 외로운 남자를 위해 존재하는가?

정부미

그녀의 총체적인 특징은 아직 밝혀지지 않았지만 이제까지의 정보에 따르면 먹깨비처럼 아무거나 잘 먹고 덩치가 크다고 한다. 특히 서울의 유명 부페에선 출입을 거부할 정도라고…

기동타격대

제작사	마인드 크래프트
발매일	93. 12. 20
가격	33,000원
기종	IBM

이돌컴
다분히 미래적인 분위기에 SF적인 요소를 삽입하여 흥미로운 시뮬레이션 게임이 되었다. 미래 감각의 메카 디자인이 돋보인다.

정부미
보드게임과 유사하며 시뮬레이션이면서도 액션 요소가 많이 첨가되어 있는것이 특징이라면 특징이라 하겠다. 하지만 여자인 나로서는 짜증나는 스타일의 게임이다.

3차세계대전

제작사	마이크로네트
발매일	93. 11. 26
가격	7,800엔
기종	MD-CD

이돌컴
이제까지의 시스템 방식 헥스전을 과감히 탈피한 새로운 전투 시스템이라든지 국가간의 미묘한 관계는 여러분을 흥분의 도가니에 몰아 넣을 것으로 확신한다.

정부미
CD 케이스에서 후세인과 클린턴이 악수하고 있는것이 인상적이다. 과연 세계는 다시 한번 전쟁의 회오리에 휘말리게 될까? 아니면 경제적인 불황?

액션/슈팅

이준탱

이번달부터 김영탱은 사라지고 대신 김영탱의 친척뻘로(?) 생각되는 이준탱 명인이 등장하게 되었다. 과연 탱가문의 영광은 어디까지…

김종팔

수행의 정체가 밝혀졌다!
수행장소 : 압구정동, 화양리, 홍대입구
수행환경 : 컴컴한 분위기에 거대 스크린
수행종목 : XX유혹하기

북두의 권 7

제작사	쇼에이시스템
발매일	93. 12. 17
가격	9,700엔
기종	SFC

이준탱
그래픽이 너무 칙칙하고 어둡다. 캐릭터들의 움직임이 부자연스럽고 다른 격투게임에 비해서 많이 떨어진다. 그 많은 용량이 어디로 갔는지 궁금하다.

김종팔
애니메이션, 소설, 게임으로 너무나도 질리게 유명한 북두의 권 7탄이 나왔다. 7탄이라고는 하지만 전작, 전전작, 전전전작에 비해서 뭐가 달라졌는지 모르겠다.

궁극의 전사들 배틀마스터·

제작사	도시바
발매일	93. 12. 3
가격	9,800엔
기종	SFC

이준탱
용호의 권에 스트리트 화이터를 복합한 게임이다. 스피드감이 있고 기술이 다양해서 상당히 해볼만한 게임중의 하나이다.

김종팔
기발한 아이디어를 바탕으로 만들어진 새로운 취향의 대전게임. 액션 게임에 등장하는 필살기를 강화시켜 새로운 재미를 느낄 수 있게 되어있다.

미신전설 조쿠

제작사	마지팩트
발매일	93. 12. 10
가격	9,800엔
기종	SFC

이준탱
액션 게임과 자동차 게임이 합해져 너무 너무 재미있게 되었다. 이전에는 이런 게임이 없었는데 과연 어떻게 될것인가? 아무래도 다른 명작에 밀려 실패할 가능성이 높은것 같다.

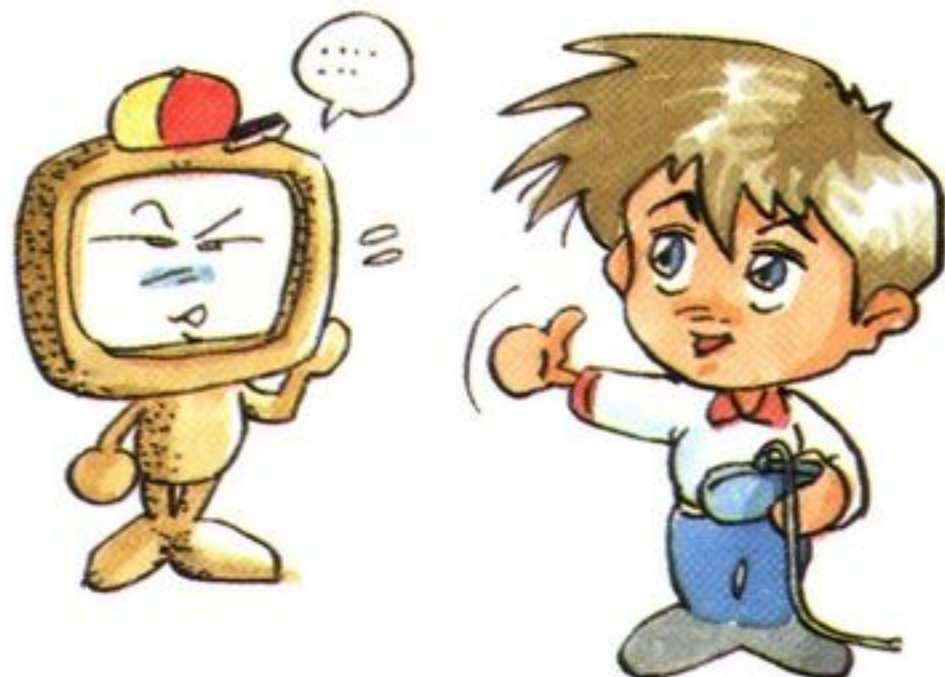
김종팔
배트맨을 생각나게 하는 게임. 레이싱 스테이지가 많은것이 특징이며 최근 추세에 따라 2인용 모드도 들어 있어 배로 즐겁다. 시간내에 목표지점까지 가야한다는 강박 관념이 더욱 손에 밀려 땀을 쥐게 한다.

초무투전 2

제작사	반다이
발매일	93. 12. 17
가격	9,800엔
기종	SFC

이준탱
그래픽이 거의 만화영화 수준이고 손오반이 주인공으로 등장한다. 드디어 드래곤볼도 세대교체인가? 전작을 재미있게 했던 사람은 꼭 해봐야할 게임이라고 생각된다.

김종팔
올겨울은 손오공이 안방과 게임센터를 점거할것인가. 전편에 비해 더욱 다양하고 화려해진 필살기, 더욱 다양해진 필살기. 한마디로 침넘어간다.

독자의 게임평가

이 컬럼은 자신이 플레이 해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 컬럼입니다. 독자, 게임매니아, 개발자, 매장 아저씨 등 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 이돌컴 앞으로 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 본인의 사진을 두장 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을때는 자동 탈락 되오니 유의하여 주십시오.

드래곤볼 Z

기 종	패밀리
제작사	반다이
장 르	롤플레잉
용 량	4메가

박병후 나이 : 14살
직업 : 학생

평가점수 90점

먼저 이런 코너가 생겨서 정말 기쁘다. 챔프를 보고 속으로 생각했다. 아, 나도 이제 챔프점수를 받게 되는 구나! 라고 말이다. 나는 원래부터 만화 드래곤볼 Z를 무척, 아니 가장 좋아했다. 그런데 그런 만화가 오락으로 재탄생한다니 이렇게 기쁠수가! 내가 소개하고자 하는 게임이 바로 패밀리용 드래곤볼 Z 시리즈다. 주인공 손오공을 배경으로 광범위하게 펼쳐지는 대스토리! 푹 빠질 수 밖에 없었다.

내가 처음한 롤플레잉이 바로 그 작품이기도 하다. 처음에는 물론 황당무개 할 수 밖에 없었다. 액션, 슈팅밖에 모르던 나는 도무지 어떻게 해야 하는지를 몰랐다. 그러던 중 친구중에 오락천재가 있어서 그에게로부터 모든것을 전수 받았다. 그때부터 롤플레잉을 자주 하게 되었다. 그럼 지금부터 이 대작에 대한 평가를 하고자 한다. 그런데 시리즈마다 독특한 특징이 있다. 제 1탄 베지타까지의 대전은 무대가 가장 광범위하다 (스테이지가 복잡하다는 말씀).

필살기도 비교적 충실하고 다채롭다. 캐릭터들의 표현이 아주 날카롭다. 난투전까지 섬세하게 신경을 써서 전투가 흥미진진하리라 확신한다. 난이도가 조금 높다. 제 2탄 후리자까지의 대결은 캐릭터가 조금 동그랗게 표현된것이 특징이다. 엄청난 필살기와 후리자 변신때의 각기 다른 표현도 아주 볼만하다…(중략)

캐릭터의 섬세한 표현이 돋보이고 필살기때의 표현이 아주 섬세하다. 스토리 방식이 독특해서 자기가 가고 싶은곳으로 갈 수 있어 정말 좋다. 스토리가 아주 잘 짜여져 있다. 지금까지 드래곤볼 Z 시리즈를 안해본 유저라면 꼭 한번 해보라고 당당하게 권하고 싶다.

용호의 권

기 종	제작사	장 르	용 량
슈퍼컴보이	K-어뮤즈먼트	액션	16메가

정희주 나이 : 13살
직업 : 중학생

평가점수 85점

「스트리트 화이터 2」에 도전하는 차세대 대전 액션 게임이라 불려지는 용호의 권은 나에게 큰 기대감을 안겨줄 듯 했으나 구매후 큰 실망감에 빠지고 말았다. 물론 네오지오용을 완벽하게 이식시키지는 못했으나 캐릭터마다의 움직임이 너무 부자연스럽고 줌인 줌아웃 처리도 너무 단순화시킨것 같다. 하지만 필살기 조작은 꽤 쉬워졌다. 그러나 필살기의 모양이 네오지오와는 다른 느낌을 받았다. 한편 캐릭터의 선택-즉, 대전 모드에서는 네오지오에 없었던 「미스터빅」과 「미스터가라데」를 선택할 수 있어 무척 좋았다. 그리고 사운드도 약간 떨어지는 면도 보였다.

이런 점들을 빼면 훌륭하게 이식되었다고 볼 수 있지만 전체적으로 네오지오에서 70% 정도만이 이식된것 같다. 16메가라는 용량에도 불구하고 같은 용량의 대전 액션 게임인 「월드히어로즈」에 비해서는 그래픽이 단순하고 떨어지는것 같다. 그리고 빠른 순발력이 필요하므로 조이패드 보다는 조이스틱으로 조작하는것이 좋을것 같고 어쨌든 박력있는 게임이므로 여러분도 꼭 한번 해보기 바란다.

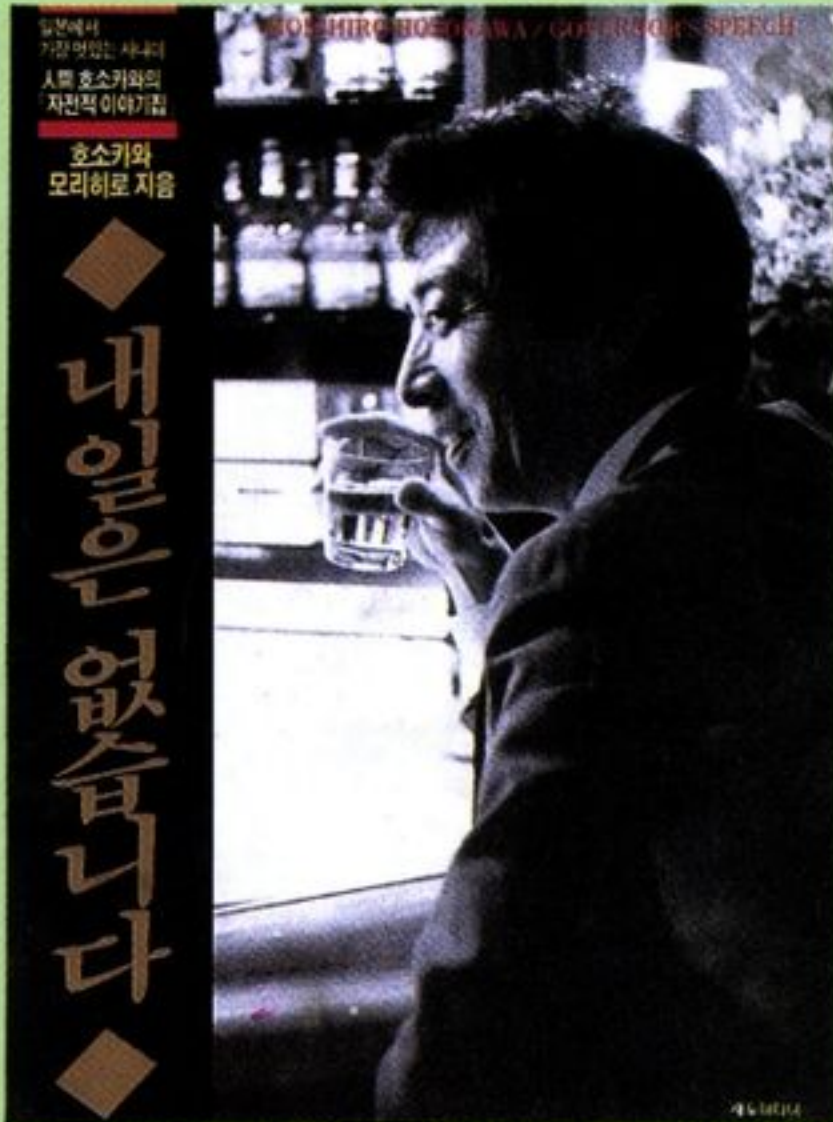
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116 지산빌딩 3층
게임챔프 독자의 게임평가 담당자앞

마감 : 매월 15일

문의 : 702-3213 이돌컴
* 채택된 원고는 챔프점수 500점씩 드립니다

94. 1. 10 발매

일본에서 가장 멋있는 사나이
人間 호소카와의 「자전적 이야기집」

내일은 없습니다

호소카와 모리히로 지음/김욱 옮김

한국인, 일본인의 구분을 떠나 솔직, 담백한 한 인간의 모습을 보여주는 「이야기집」

역대 일본 수상가운데 한국인들에게 가장 호감을 갖게하는 인물 호소카와 모리히로! 급변하는 세계사속에서 한. 일간의 새로운 고리 역할을 할지도 모를 단지 지구상에 존재하는 하나의 인간으로서, 신일본을 새롭게 창조해갈 리더로서 호소카와의 모습이 잘 그려져있다. 호소카와가 직접 써내려간 「자전적 이야기집」.

신국판/200면/값 5,000원

지미 카터의

「평화를 위하여」

지미 카터 지음/주태산 옮김

젊은이들에게 주는 진보적 메시지!

「다음 세대를 위한 비전」이라는 부제가 붙은 이 책은 젊은이들 특히 고등학생과 대학생들이 보다 평화로운 세계를 만들기 위하여 어떠한 노력을 기울여야 하는지에 대해 감동적으로 써내려갔다. 변화를 쉽게 이루어 낼수있는 세계 젊은이들에게 평화를 위한 올바른 가치관과 세계관 정립에 도움을 주고자하는 「지미 카터」의 진솔한 목소리가 가슴 찡하게 나타나져 있다. 넓게 펼쳐진 세계를 접할 기회가 더 많아진 오늘날, 우리젊은 세대들에게 꼭 권하고픈 필독서중의 필독서!

신국판/240면/값 5,000원

긴긴 겨울방학중 이 한권의 책을 읽으면
뭔가 뿌듯한 마음이 들것입니다

청소년 여러분! 세계를 넓고 크게 보는
시야를 가지시기 바랍니다!!!

국내 히트게임 차트

독자인기순위

1 사무라이 쇼다운
- ■아케이드
- ■액션
- ■SNK
- ■118메가

2 아랑전설 스페셜
- ■아케이드
- ■액션
- ■SNK
- ■160메가

3 용호의 권
- ■슈퍼컴보이
- ■액션
- ■K-어뮤즈먼트
- ■16메가
- ■9,800엔
- ■93년 10월 29일

4 톨네코의 대모험
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■춘소프트
- ■12메가
- ■9,800엔
- ■93년 9월 19일

5 샤이닝포스 2
- ■수퍼 알라딘보이
- ■롤플레잉
- ■세가
- ■16메가
- ■8,800엔
- ■93년 10월 1일

6	제3차수퍼로봇대전	시뮬레이션	12M	SFC
7	아랑전설 2	액션	20M	SFC
8	화이널환타지 V	롤플레잉	16M	SFC
9	삼국지 3	시뮬레이션	CD	MD-CD
10	다크위저드	롤플레잉	CD	MD-CD

최강의 슈퍼컴보이

이건 완전히 슈퍼컴보이로 도배를 했구나…
어허 말세로다-말세야-
타 게임기의 세력은 어찌되는가?
이젠 다른 게임기를 모두 팔아 치우고 슈퍼컴보이를 사야 되는가.

구매희망순위

1 로맨싱사가 2
- ■슈퍼컴보이
- ■롤플레잉
- ■스퀘어
- ■16메가
- ■9,800엔
- ■93년 12월 10일

2 초무투전 2
- ■슈퍼컴보이
- ■액션
- ■반다이
- ■16메가
- ■9,800엔
- ■93년 12월 17일

3 화이어 엠블렘
- ■슈퍼컴보이
- ■시뮬레이션
- ■닌텐도
- ■24메가
- ■9,800엔
- ■93년 1월 21일

4 랑그릿사 2
- ■수퍼알라딘보이
- ■시뮬레이션
- ■메사이아
- ■16메가
- ■미정
- ■94년 3월

5 이스 4
- ■PC 엔진
- ■롤플레잉
- ■허드슨
- ■7,800엔
- ■93년 12월 22일

6	화이널환타지 6	롤플레잉	24M	SFC
7	톨네코의 대모험	롤플레잉	12M	SFC
8	로도스 섬 전기	롤플레잉	CD	MD-CD
9	마크로스	슈팅	16M	SFC
10	몽견관 이야기	버철시네마	CD	MD-CD

초무투전 2 VS 로맨싱사가 2

두게임의 대결 역시 슈퍼컴보이다.
누가 이기든 타기종 유저들에겐 별로 관심을 끌지 못할듯 하다. 아뭏든 대단한 게임이 많이 모인건 사실이다.
화이널 환타지 6의 약진을 기대한다.

기종별 게임차트

평가점수는 애독자엽서의 순위와 본지 마리오클럽 100명의 순위 평가를 참조하여 합산한 결과입니다.

애독자가 뽑은 베스트 10 !

슈퍼컴보이

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	이스 4	롤플레잉	16M	925
2	마크로스	슈팅	16M	847
3	솔스티스 2	액션	16M	811
4	톨네코의 대모험	롤플레잉	12M	800
5	제 3차 수퍼 로봇 대전	시뮬레이션	12M	709
6	용호의권	액션	16M	662
7	주묘단적비보	롤플레잉	16M	533
8	제독의결단	시뮬레이션	16M	480
9	전설의 오우거 배틀	시뮬레이션	16M	340
10	가이아 환상기	롤플레잉	16M	92

장르 다변화 시대 돌입 !

롤플레잉 강세를 보이던 슈퍼컴보이도 이제 다변화 시대에 접어드는가 ?

3대 시뮬레이션 게임들 상위권 맹추격중 !

패밀리

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	별의 카비	액션	6M	942
2	마이티 화이널 화이트	액션	4M	850
3	아랑전설 2	액션	4M	745
4	제 2차 수퍼 로봇 대전	시뮬레이션	4M	691
5	록맨 5	액션	4M	669
6	FC 원인	액션	4M	594
7	더블드래곤즈	액션	4M	468
8	타이니 툰 2	액션	4M	311
9	파로디우스	슈팅	4M	301
10	그라디우스 2	슈팅	4M	127

패밀리 멸망까지 앞으로…

패밀리 멸망의 날이 점차 다가오는것 같다.

생각해보면 패밀리는 많은 세월 수고가 많았던 것같다.

패밀리는 멸망하지만 슈퍼컴보이가 대를 이어갈듯.

CD알라딘보이 슈퍼알라딘보이+

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	샤이닝포스 2	롤플레잉	16M	989
2	알라딘	액션	16M	965
3	실피드	슈팅	CD	793
4	CD 소닉	액션	CD	700
5	사잔아이즈	롤플레잉	CD	629
6	뿌요뿌요	액션	4M	557
7	배트맨 리턴즈	액션	8M	545
8	다크위저드	롤플레잉	CD	400
9	알스란전기	시뮬레이션	CD	391
10	알샤크	롤플레잉	CD	209

특보 ! CD 충격

CD 게임이 대역전극을 펼치면서 알라딘 순위는 손에 땀을 쥐게 하고 있다.

과연 우리의 CD 특공대들은 샤이닝포스와 알라딘이라는 양대 산맥을 뛰어 넘을 수 있을까 ?

PC-엔진+바이스타

순위	제 목	장 르	용량	평가점수
1	그라듀에이션	육성시뮬	CD	915
2	랑그릿사	시뮬레이션	CD	888
3	CD 전인	슈팅	CD	756
4	이스 4	롤플레잉	CD	711
5	악마성 X	액션	CD	650
6	스내처	어드벤처	CD	510
7	유나	디지탈 코믹	CD	392
8	슈발츠쉴드 2	시뮬레이션	CD	254
9	스트리트화이터 2 -대쉬	액션	HU	228
10	거울속의 레젠트	어드벤처	CD	173

아돌 크리스틴, 드디어 등장 !

대망의 이스 4탄 등장 ! 아돌과 리리아 다시 한번 재회 !

과연 둘의 운명은 ? 그리고 PC 엔진의 운명은 ?

게임매니아의 구매희망 순위

순위	제 목	장 르	제작사	기종
1	로맨싱사가 2	롤플레잉	.스퀘어	SFC
2	이스 4	롤플레잉	허드슨	PC-CD
3	화이어엠블렘	시뮬레이션	닌텐도	SFC
4	초무투전 2	액션	반다이	SFC
5	용호의 권 2	액션	SNK	NEO-GEO
6	랑그리사 2	시뮬레이션	메사이야	MD
7	환타시스타 4	롤플레잉	세가	MD
8	진.여신전생	롤플레잉	시므스	MD-CD
9	화이널환타지 6	롤플레잉	스퀘어	SFC
10	드래곤퀘스트 1-2	롤플레잉	에닉스	SFC

대작들의 세기대결 !

겨울방학을 맞아 대작들이 쏟아지므로 매니아들은 심각한 고민에 빠졌다.

어느것도 놓치고 싶지 않은 만큼 순위를 정하기도 상당히 곤란한 행복한 시간이다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈 !

나도 슈퍼컴보이 유저가 될수 있다 !

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아 맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 매장인기순위, 구매희망순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발, 슈퍼 컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다.

(마감 : 매달 18일까지이며 전화번호는 미명기시는 자동탈락)

■**12월호 정답자 발표는 부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.**

국외 히트 게임 차트

시작! 그리고 새로운 출발! 누구나 처음 출발할 때 가지는 자심감과 맹세! 챔프도 이제 대망의 94년이 되어 독자 여러분들에게 더욱 더 사랑받는 게임지가 될 것이라는 새로운 다짐과 맹세를 합니다. 히트 게임 차트도 역시 뜨거운 약속과 공약을 합니다. 앞 으로 해외 게임 차트는 가장 정확하고 변함없는 여러분의 정보망이 될 것이라고…

일본 게임 톱10

이제 새로운 게임들의 새로운 순위 경쟁이 시작됐다. 말도 많고 소문도 많았던 93년도에는 로맨싱 사가2가 최후의 정상을 차지했지만 올 94년도는 드래곤 볼Z 시리즈, 드래퀘 시리즈 등이 정상을 차지하기 위해 힘차게 달리고 있다. 자! 대망의 94년 첫 번째 대상은 과연 어떤 게임일까. 백설기 같은 하얀 눈송이와 그 영광을 함께 할 주인공이 여기에 있다.

1 로맨싱 사가 2
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 93년 12월 10일
- 9,900엔

2 화이어 엠블렘
- 슈퍼컴보이
- 시뮬레이션 RPG
- 닌텐도
- 94년 1월 21일
- 9,800엔

3 드래곤 퀘스트 Ⅵ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매일 미정
- 가격 미정

4 샤이닝 포스 Ⅱ
- 수퍼 알라딘보이
- 롤플레잉
- 세가
- 93년 10월 1일
- 9,800엔

5 진.여신전생 Ⅱ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 아트라스
- 94년 2월 예정
- 가격 미정

6 드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 93년 12월 18일
- 9,600엔

7 아랑전설 2
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 타카라
- 93년 11월 26일
- 9,980엔

8 이스 Ⅳ
- PC 엔진
- 액션 롤플레잉
- 허드슨
- 93년 12월 22일
- 7,800엔

9 신.도태랑 전설
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 허드슨
- 93년 12월 24일
- 9,800엔

10 이스 Ⅳ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 톤킨 하우스
- 93년 11월 19일
- 9,800엔

새해 벽두부터 로맨싱 사가 2의 기습!

대망의 94년도 아침에 로맨싱 사가2는 당당히 그 정상을 지켰다. 한번 정상은 영원한 정상이다. 나를 두고 1등을 논하지 말라! 이 강렬 한 자신감이 로맨싱 사가 2에게는 있는 것같다. 2등은 24메가 시뮬레이션 롤플레잉 게임인 화이어 엠블렘! 그런데 드래퀘시리즈가 하향세이다. 그러나 언제 무서운 기세로 올라올지는 아무도 모른다. 이상 변동으로는 발매일이 결정난 화이널환타지 6가 아직 순위에 진입하지 못했다는것과 이스 4가 2개 기종으로 순위에 진입했다는 것이다.

해외 기종별 인기 순위

히야오아 ♪ 히야오아 ♬ 히야오아 예 ♬ 자 ! 시작이다. 토탈 순위야 이미 로맨싱 사가2가 장악했으니깐 그렇다고 치고, 그 렇다면 기종별 우승이라도 해야지 ! 고럼 그렇구 말고 ! 이제 새해에도 보다 정확한 정보와 뉴스를 드릴 것을 약속하면서 인기 순위 스타트하겠습니다 !

이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계해 철저분석 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

패밀리

순위	제목	장르	제작사
1	록맨 6	액션	캡콤
2	뿌요뿌요	퍼즐	덕간인터미디어
3	별의 카비	액션	닌텐도
4	테트리스 프래쉬	퍼즐	닌텐도
5	젤다의 전설 1	롤플레잉	닌텐도
6	도태랑전설 외전	롤플레잉	허드슨
7	패미스타 '94	스포츠	남코
8	RPG 인생게임	롤플레잉	타카라
9	드래곤 볼Z 외전	롤플레잉	반다이
10	조이메이커 화이트	액션	닌텐도

변동없는 순위 ! 그러나 순위 경쟁은 뜨겁다 !

캡콤의 록맨 시리즈 강타 ! 한국 시장과는 달리 게임의 원산지 일본 게임 시장에서 록맨의 인기는 폭발적인 것같다. 2위와 3위, 4위는 약간의 자리변동이 있었지만 큰 움직임은 없었다. 게임기의 대용량, 고급화 추세에 따라 패밀리의 사양세는 94년을 기점으로 하여 더욱 침체될 것같은 분위기이다.

슈퍼컴보이

순위	제목	장르	제작사
1	로맨싱 사가 2	롤플레잉	스퀘어
2	화이어 엠블렘	시뮬RPG	닌텐도
3	드래곤 퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
4	진.여신전생 Ⅱ	롤플레잉	아트라스
5	드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ	롤플레잉	에닉스
6	아랑전설 2	액션	타카라
7	신.도태랑 전설	롤플레잉	허드슨
8	이스 4	액션RPG	톤킨 하우스
9	톨네코의 대모험	액션RPG	춘소프트
10	록맨 X	액션	캡콤

닌텐도 ! 화이어 엠블렘 24메가로 도전한다 !

화이어 엠블렘이 당당 2위로 등극했다. 항상 드래퀘시리즈와 로맨싱 사가 2의 기세에 눌려 3등 밖으로 밀려났던 화이어 엠블렘이 드디어 발매일 근접을 앞두고 2위를 차지했다. 조금 아쉬운 것은 드래퀘시리즈가 조금씩 뒤로 후퇴한다는 것인데 그러나 발매만 되면 그 순위는 그 아무도 장담을 못할 것이다.

수퍼 알라딘보이

순위	제목	장르	제작사
1	샤이닝 포스 Ⅱ	롤플레잉	세가
2	스트리트화이터 Ⅱ 플러스	액션	캡콤
3	알라딘	액션	세가
4	V.R(버철 레이싱)	레이스	세가
5	뿌요뿌요	퍼즐	세가
6	환타시스타(천세기 후)	롤플레잉	세가
7	진.여신전생	롤플레잉	심스
8	건스타 히로즈	액션	세가
9	몽견관 이야기	어드벤처	세가
10	용호의 권	액션	세가

알라 ! 알라딘 급상승 중 !

세계적인 만화 영화 제작사인 월트 디즈니사의 애니메이션인 알라딘이 두 기종으로 나온다는 것은 당시 큰 뉴스였다. 게임 알라딘은 만화 영화같은 그래픽과 너무나 섬세한 움직임이 그 특징이다. 또 수퍼 알라딘보이의 세계에서는 일본어 자막이 가득한 롤플레잉 게임보다는 액션과 레이스 게임이 많다는 것이 특징이다.

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼컴보이	수퍼알라딘보이	PC엔진	아케이드	미국
록맨 6	로맨싱사가 2	샤이닝포스 2	이스 4	리즈레이서	테크모슈퍼볼

PC엔진

순위	제목	장르	제작사
1	이스 Ⅳ	롤플레잉	허드슨
2	아랑전설 2	액션	허드슨
3	진.여신전생	롤플레잉	아트라스
4	봄버맨 '94	액션	허드슨
5	악마성 드라큐라 X	액션	코나미
6	에메랄드 드래곤	롤플레잉	NEC 홈일렉트로닉
7	몬스터 메이커	롤플레잉	NEC 애비뉴
8	졸업	시뮬레이션	NEC 애비뉴
9	아랑전설 스페셜	액션	허드슨
10	월드 히로즈 2	액션	허드슨

발매 이후 아돌의 인기는 폭발적 !

타 기종 이스 4보다 오리지널임을 강조하는 PC엔진의 이스 4. 게임 자체 보다도 PC엔진 이스 4는 뛰어난 비주얼과 환상적인 스토리가 더 인기이다. 뭐 ! 그다지 커다란 순위 변동은 없는 PC엔진 순위이지만 이스 4를 중심으로 타 기종 타도를 외치고 있어 그 앞으로가 관심거리이다.

아케이드 게임

순위	제목	장르	제작사
1	리즈 레이서	레이스	남코
2	슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ	액션	캡콤
3	아랑전설 스페셜	액션	S.N.K
4	아우트런너즈	레이스	세가
5	사이버 슬래드	슈팅	남코
6	스즈카에이트아 워즈 2	레이스	남코
7	F1 슈퍼 람프	레이스	세가
8	그랜드 슬러거	스포츠	남코
9	열투 ! 격투 ! 퀴즈 섬	퀴즈	남코
10	뿌요뿌요	퍼즐	세가

남코사 ! 5개 게임 순위 진입시켜 !

자 ! 지금부터 아케이드 순위를 연구하겠습니다. 1위는 남코 게임, 그리고 2위는 캡콤 게임 ! …5위, 6위…8위, 9위 모두 남코 게임이잖아 ! 완전 아케이드 게임을 정벌했네 ! 그 동안 일본 아케이드 게임은 세가의 독식이다시피 했는데 남코의 레이스 게임이 서서히 완전 장악을 하려고 한다.

미국 순위

순위	제목	장르	제작사
1	테크모 슈퍼 볼 (SFC)	스포츠	테크모 슈퍼 NES
2	테크모 슈퍼 볼 (MD)	스포츠	테크모 제네시스
3	슈퍼 스타 워즈	액션	JVC 뮤지컬
4	알라딘 (SFC)	액션	미국 세가
5	성검전설 2	액션·RPG	스퀘어 소프트
6	모탈 컴뱃 (MD)	액션	어클레임 슈퍼 NEC
7	알라딘	액션	미국 캡콤
8	모탈컴뱃 신권강림전설	액션	어클레임 슈퍼 NEC
9	NHL 프로 하키 94	스포츠	INC
10	쥬라기 공원	액션	미국 세가

쌀 개방 압력의 미국은 게임에서도 폭력적 !

미국 게임 순위에서 롤플레잉 게임이 정상을 차지한 일은 한번도 없다. 미국이라는 나라는 아기자기하게 즐기는 롤플레잉 게임 보다는 화끈한 액션 게임, 혹은 레이스 게임의 인기가 언제나 절정이다. 그래서 사람들이 조금 폭력적인가봐 ! 툭하면 쌀개방하라고 그러구 ! 뚝 하면 뭐 개방하라구 그러구 !

FINAL FANTASY VI

특보!

챔프 긴급진단
4월 3일 발매 예감!

그 환상적인
스토리가
여기 있다

처음 공개되는 오프닝은 경악! 그 자체였다!

자! 처음 스위치를 켜면… 아니… 이럴수가. 이건 영화아니야! 역시 메가 수가 크니깐 그래픽도 차이가 나는구만! 오프닝은 역시 스퀘어사다운 그래픽이라는 생각이 들 정도로 뛰어나다.

이 오프닝에는 마법에 의해 '마법이 없는 세계가 되었다!'라는 것을 조용히 이야기하고 있다. 또 배경 음악으로 바람이 부는 소리가 리얼하게 나타나 있어 무엇인가 일어날 것같은 느낌을 준다.

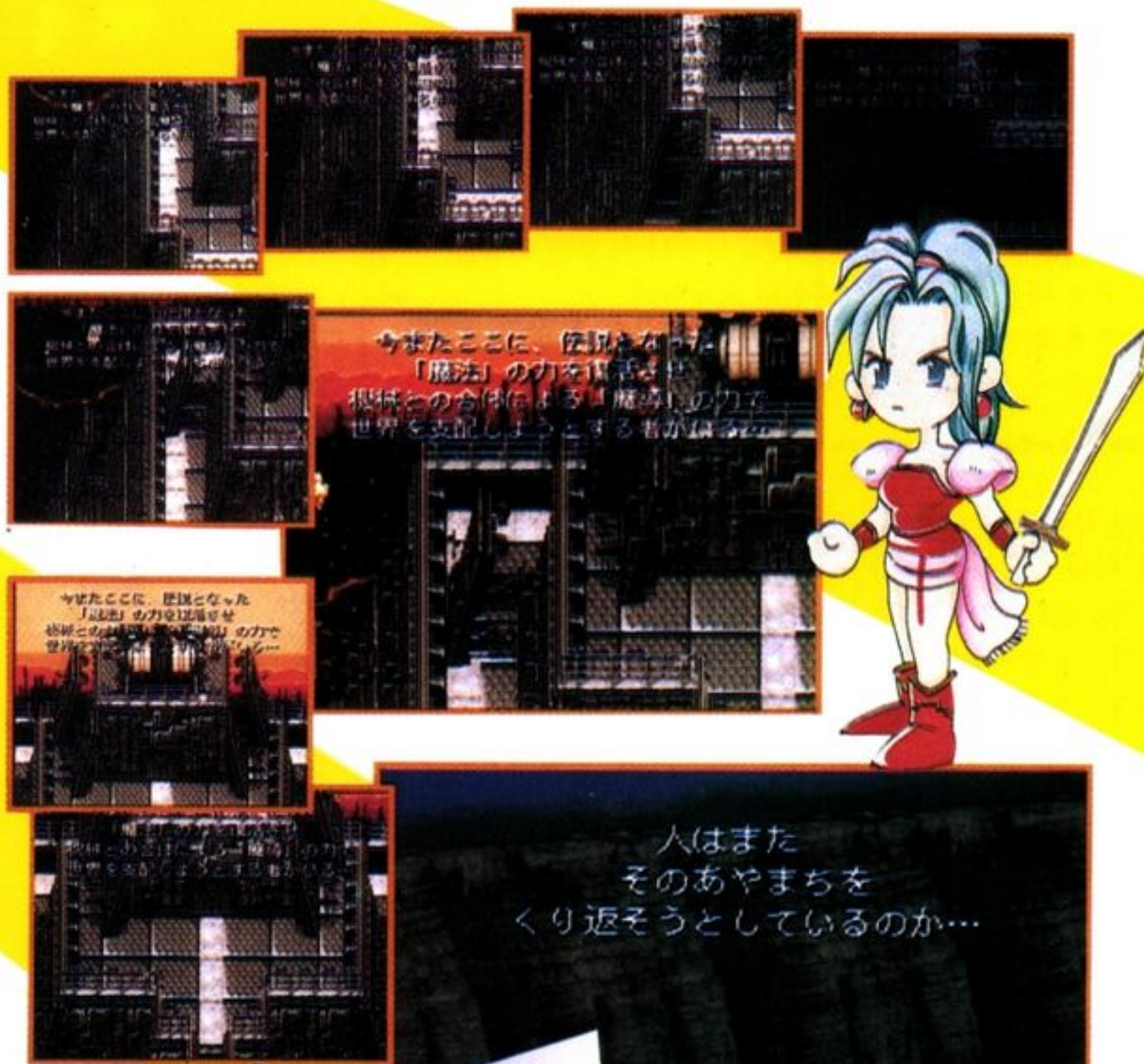
영화를 초월하는
그 누구도

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/4/3 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	스퀘어	용량	24메가	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타	최고의 명작	게임 난이도	A(B)C DEF

스퀘어사의 불후의 명작 화이널 시리즈! 그 6탄이 우리들 앞에 올 봄! 감동의 모습을 가지고 화려하게 나타난다. 이번에도 영화보다 더 뛰어난 그래픽과 사운드, 그리고「V」의 장점인 액티브 배틀, 어빌리티 시스템, 직업 체인지 등의 시스템을 가지고, 더우기 6탄만의 새로운 요소를 첨가해 등장한다.

발매가 되지않은 상태에서 모든 것을 아직 이야기하기는 빠르지만, 확실한 정보는 지금까지 화이널 환타지 시리즈 중 최고의 그래픽과 스토리를 가지고 탄생했다는 것이다.

새학기가 개강하는 올 봄, 챔프 예상으로는 4월 3일 드디어 탄생할 6탄의 신정보를 공개한다.

올 봄 노란 개나리처럼 피어날 불멸의 명작!

그래픽은 예상못했다!

화이널 환타지의 세계는?

지금으로부터 500 여년 전에 일어났던 무서운 마법대전은 인간 뿐만 아니라 괴수, 마도사, 그리고 모든 것을 부서버렸다. 그래서 마법전쟁이 끝날 무렵에는 이 세상의 존재하는 모든 마법의 힘은 없어졌다.

이 때부터 시간은 흐르고 흘러, 사람들은 천고만고 끝에 그들의 힘으로 문명을 만들고, 부흥의 노력을 기울렸다. 이제 마법의 힘은 전설의 이야기로만 전해졌다.

게임 도중에 확실히 마법이 등장한다. 그비밀은 시나리오에 있다

마법이 소멸되고, 철과 증기기관, 화약으로 이루어져 번영을 누리고 있는 제국, 그리고 그 기계 문명이 만든 병기인「마도 아마」. 이야기는 이렇게 시작이 되는데…

확실히 화이널 환타지 는 지금까지 시리즈와는 스토리부터 달리한다. 그러나 그 차이는 단지 스토리에만 있는 것은 아니다.

초특급 입수

개발자들이 말하는 특징은 이렇다!

체크 I 너무나 평범하고 개성이 강한! 어쩌면 우리들의 모습을 그린 캐릭터들!

티나 혼자서 출발하는 여행길… 이곳은 어느 마을인 듯한 느낌이다

「마도 아마」라는 기계 몬스터가 의 열쇠이다

이번「FF Ⅵ」는 개성이 넘치는 10인의 캐릭터들이 등장한다. 이 캐릭터들은 과거에 받았던 마음의 상처, 사랑하는 연인에 대한 사랑, 가슴 가득히 안고있는 희망, 이룰 수 없었던 꿈, 누구도 꺽을 수 없는 자존심, 운명에 맡겨버린 인생, 조국에 대한 충성과 배신 등, 누구에게나 있는 인생살이를 가진 너무나 평범한 우리들 자신의 모습이다.

이 서로 다른 모습을 가진 캐릭터들이 하나의 목적을 가지고 여행을 떠난다. 이번 화이널 시리즈「Ⅵ」에서는 바로 이런, 어쩌면 바로 우리들 모습들의 캐릭터가 나와 우리들과 함께 여행을 하는 것이다.

체크 II 초 개성주의의 이야기 전개!

「FF Ⅵ」의 특징을 한마디로 하면 '개성'이다. 모든 부분에서 개성을 강조했다고 해도 과언이 아니다. 개성이 넘치는 캐릭터, 지도, 그리고 몬스터에 이르기까지 이 게임은 모든 부분에서 개성적이다. 특히 몬스터, 그 중에서 중간 몬스터 중에는 캐릭터들의 특징과 비슷한 몬스터들도 있다. 또 환타지의 세계이지만 전반적으로 마법이 없어진 기계문명의 세계라는 특징적인 개성이 이 게임을 이끌어 간다.

마을에 있는 초코보집에서 초코보를 탈 수 있다! 이야호!

성안의 모습이지만 성 밖은 이런 독특한 개성이 연출되어 있다

마도 아마의 정체는?

티나가 타고있는 전투 메카「마도아마」의 공격 방법은 놀랍게도 환타지 세계이지만 미사일과 빔으로 공격을 한다. 실제 몬스터들을 만나 전투에 임할 때에는 조금씩 앞으로 전진하면서 공격을 한다.

마도 아마의 살벌한 모습!

마도의 힘으로 적을 격파하랏!

전투 중에도 이벤트가 전개된다!

우리의 귀여운 주인공 티나가 마도 아마를 타고 동굴로 들어간다. 그런데 갑자기 보스와의 전투 중 갑자기 대화가 시작된다. 아니! 이럴수가 지금까지 롤플레잉 게임의 상식으로는 전투 중에는 이벤트가 일어나지 않는 것이 상식이었는데… 아직 모든 것이 밝혀지지 않아 확실히는 알 수 없지만 이 이벤트는 여러분이 기대해도 좋을 것이다.

수수께끼의 몬스터가 등장!

티나가 타고 있는 마도 아마는 이상한 비밀이 있는 듯…

새로운 캐릭터 두 명을 공개!

챔프에서 혼다 어나운서가 전하는 또하나의 초특급 속보! 두명의 캐릭터로 에드가와 마슈를 공개한다. 먼저 에드가는 피가로 나라의 왕자이다. 그리고 마슈는 수도승이다. 그리고 더더욱 놀라운 것은 이 둘은 형제라는 것이다.

과연 쌍라이트 형제도 아닌 이들은 어떤 활약을 펼칠 것인가 기대가 된다!

에드가

나이	27세
신장	183Cm
체중	77Kg
별자리	사자자리
혈액형	0
좋아하는 것	혼다 아저씨
싫어하는 것	설교
취미	이상한 물건 발견하는 것

마슈

나이	27세
신장	190Cm
체중	106Kg
별자리	사자자리
혈액형	0
좋아하는 것	잠자는 것
싫어하는 것	여자
취미	수행

특보

만화 '슬램덩크'의 인기

슬램덩크는 원래 일본의 주간 만화지 "소년 점프"에서 대인기 연재중인 만화로 국내에서는 소년 챔프에서 연재중이며 최근에서는 TV애니매이션에도 등장하였다.

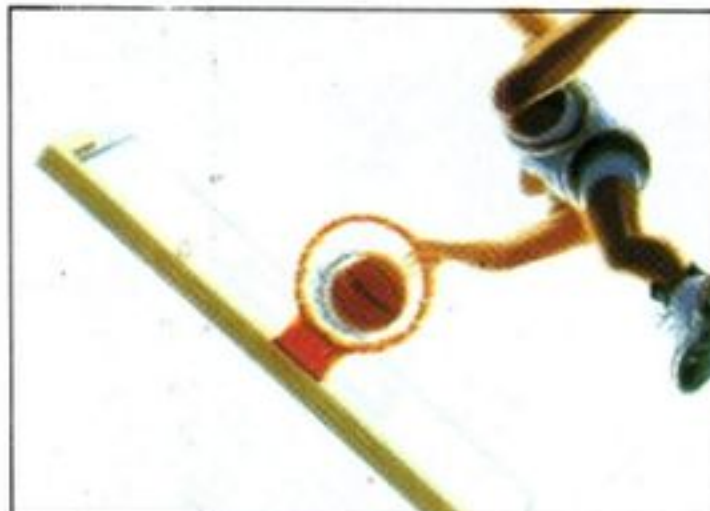
슬램덩크의 내용은 고교생활을 무대로한 청춘(?)농구만화이며 슬램덩크의 원작가는 학창시절 때 농구선수 였었다. 그래서 작가의 경험에서 나오는 농구액션은 물론 농구를 통해서 등장하는 개성있는 인물들과 그들에 관계된 사건에서의 갈등등은 독자들에게 많은 인기를 얻을 수 있었던 요소중의 하나다. 그럼 슬램덩크의 스토리를 짧게 소개하겠다.

'슬램덩크'의 스토리

주인공 강백호(일본명 : 사쿠라기 하나미치)를 리더로 구성되어 있는 강백호군단은 중학교 시절 때 부터 악명이 높은 서클(?)이다. 그 두목인 강백호는 빨간머리에 키가 크고 남에게 지는 것을 싫어 하는 돌대가리 소년이다. 또 강백호는 100명 가량의 여학생들에게 딱지를 맞은 '연애 저능아'이기도 했다!

중학교를 졸업하자 강백호군단은 모두 북산고교에 입학하였다. 그리고 강백호는 고교시절 마저도 또다시 실연왕의 길을 걷기 시작하려 하고 있었다…

마침내 고교시절의 첫째 실연 대상의 여학생은 강백호에게 "나는 농구부의 XX군을 좋아해"라는 말에 농구에 분노를 느끼게 되고만다…

그러던 어느날 강백호가 첫눈에 반한 여학생이 나타났다! 그녀의 이름은 채소연… 그녀는 농구를 아주 좋아한다. 그래서 강백호는 억지로 농구를 잘하는 척을 하기도 하였다… 그러나 소연이에게도 짝사랑을 하는 농구선수가 있었던 것이 였다! 그의 이름은 서태운 중학교 때의 농구스타다.

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/봄	장르	비주얼 농구	화면외국어 수준	일어 하
	제작사	반다이	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	인기 애니메이션	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

드디어 슬램덩크가 SFC용 게임으로 등장!

최근에 청소년들 사이에서 대인기를 얻고있는 만화 '슬램덩크'가 드디어 게임기용 소프트웨어로 등장한다.

현재 캐릭터 게임의 명문 개발사인 반다이사에서 제작중인 이 슬램덩크는 기존에 농구게임에서는 볼 수 없던 새로운 시스템을 사용한 스포츠 게임이다. "비주얼 바스켓"라는 새로운 장르가 의미하는 것이 무엇인지는 아직 비밀이지만 이번에 입수한 몇장의 사진들을 통해 한번 어떤 게임인지 알아보자.

강백호는 또다시 실연 당한 것인 줄알고 분노를 농구부원들에게 베풀었다. 그러다 화가난 농구부 주장인 채치수와 농구결투를 하게 된다.

그런데 농구에 "농"자도 모르는 강백호… 채치수는 대만의 농구부주장 상대가 될 수가 없었다. 그러나 채치수도 남자였다(?). 그는 강백호에게 "어떤 수단과 방법을 사용해도 좋으니 내가 10골을 넣을 동안 너는 1골만 넣으면 너의 승리다!" 라고 제안을 주었다.

때마침 강백호는 기적의 승리를 거두어 그 이름을 단 하루만에 학교에 퍼졌다… 그리고 농구부 주장인 채치수가 소연이의 오빠였던 사실을 알게되었을 때부터 강백호의 농구전설(?)이 시작되었다!

화려하게 결정 !! 덩크슛 !!

슬램덩크 게임의 특징

자! 이제 슬램덩크 게임의 특징에 대해서 조사해보자.

"비주얼 바스켓트"라고 하면 비주얼을 중심으로한 게임이라는 것을 알 수 있을 것이다. 사진의 슛 장면처럼 애니매이션 비주얼이 많이 사용되어 있다. 기존의 농구 게임에서는 덩크슛 정도는 비주얼로 표현하기도 하지만 이 슬램덩크에서는 슛패턴만에도 30패턴이상이 증가되어 있다.

그럼 전체적인 분위기는 캡틴익(츠바사)와 같은 의 게임이 될 것인가? 사진에는 대화 장면이나 능력치등은 표시되어 있지않으므로 아무래도 풀애니매이션으로 전개되는 3차원 슈팅식(자기자신 보는 시점에서 플레이하는 게임)의 게임일 가능성이 높다.

물론 슬램덩크에 등장하는 농구선수들은 모두 등장하며 그들의 개성이나 성격에 따라 자신이 만화의 주인공이 된 기분을 느낄 수 있게 해줄 것이다.

앞으로 슬램덩크가 어떤 게임이 될 지 궁금하다. 아뭏든 팬들의 기대를 깨뜨리지 않는 재밌고 새로운 장르의 게임이 될 것이다.

코트의 위치가 바뀌면 골의 각도도 변한다

코트의 위치가 바뀌면 골의 각도도 변한다

슛을 쏘면 볼을 쫓아가 시점이 이동한다. 또 한 볼의 회전 모습도 지원되어 리얼한 장면의 연속이다

게임챔프 선정

특집

'93 게임아카데미상 시상

격동의 93년을 빛낸 올해 최고의 게임은?

벌써 93년도 흘러갔다. 이것은 인간에게 어쩔 수 없는 한계 사항이다. 그러나 시간이 흐르고 시대가 변한다고 하더라도 불후의 명작은 언제나 우리들 가슴에, 그리고 후손들의 가슴에 영원히 남는다.

게임도 역시 마찬가지! 아무리 시간이 흐른다고 하더라도 불후의 명작은 길이길이 남게 마련… 그렇다면 다사다난했던 지난 93년에 우리들에게 가장 인기있었던 게임 소프트는 무엇일까? 그리고 어떤 게임이 명작이란 말인가?

한 해가 지나가면 그 한 해를 정리하는 것은 인지상정! 언제나 진실만을 추구하고 바른 게임지가 되려고 노력하는 게임챔프에서는 지난 93년 가장 인기있었던 게임을 선정했다. (이 순위는 국내 순위와 일본 순위의 결정판인 것을 알려 드리며 데이타는 애독자 엽서 집계 및 200 여명의 앙케이트, 1년간 히트게임차트 순위로 기초로 작성된 것이다.)

93년도는 한마디로 여러가지 게임 장르의 실험 무대였다는 생각이 든다. 액션 롤플레잉 게임의 포문을 열었던 성검전설 2, 폴리곤 장착의 '스타폭스', '실피드'의 등장 등 지난 한해는 여러가지 실험작으로 게임 시장을 떠들썩하게 했다. 더우기 지금은 시뮬레이션 롤플레잉 게임의 유행으로 곧이어 발매될 '화이어 엠블렘'이 그 극치에 달할 전망이다.

챔프 선정
최우수 인기 작품 상

로맨싱 사가 2

슈퍼컴보이	롤플레잉	스퀘어

챔프 선정 93년 최고 인기 게임은 스퀘어사의 로맨싱 사가 2가 차지했다. 상반기 최고 인기 게임이었던 성검전설 2와 손 오공의 인기를 등에 업은 드래곤 볼 Z 초무투전의 반격을 과감히 뿌리치고 로맨싱 사가 2는 올 최고의 게임으로 선정됐다. 이 게임은 역시 스퀘어 게임답게 뛰어난 그래픽과 사운드 그리고 장대한 스토리가 최고의 장점이라 할 수 있다.

한편에서는 화이널과 드래퀘 시리즈가 발매되지 않은 덕분이라는 소문도 있다.

성검전설 2

슈퍼컴보이	액션 RPG	스퀘어

여름까지의 순위만 보면 단연 성검전설 2. 링 커맨드 방식, 3인 플레이 가능 등 당시로는 획기적인 시스템과 스퀘어사의 뛰어난 그래픽이 너무나 잘 어우러진 이 게임은 발매가 되고 나서 국내 뿐만아니라 일본에서도 폭발적인 인기를 누렸던 게임이다.

액션 롤플레잉이라는 신선한 시스템과 함께 많은 버그가 발견되어 유저들로 하여금 동시 쇼크를 느끼게한 게임이었다.

샤이닝 포스 2

수퍼 알라딘보이	롤플레잉	세가

수퍼 알라딘 보이로는 유일하게 순위에 진입한 이 게임은 뛰어난 그래픽의 시뮬레이션형 롤플레잉 게임이다. 지난해 일본 아케데미 수상작을 보면 세가사의 소닉 등 몇 작품을 볼 수 있었으나 점점 슈퍼컴보이 게임에 밀리는 듯한 느낌이 들어 조금 안타깝다.

수퍼 알라딘보이 게임 중 최고의 롤플레잉 게임임에는 틀림없는 것같다.

챔프선정

93 기종별 인기 게임 순위

전체 인기 순위는 왠지 슈퍼컴보이 게임이 독식한 것같은 느낌이 든다. 점점 그 위력을 과시해 가는 슈퍼컴보이 게임. 93년 한해는 국내는 물론 일본에서도 16비트 게임기로 성공한 세가사에 대항이나 하듯 닌텐도의 슈퍼컴보이가 대활약을 거두어 지금은 완전히 승리를 거둔 듯하다.

94년이 막 시작된 지금 32비트와 64비트의 고기능 게임기 등장, CD-ROM 의 대중화 등 오리무중의 하드웨어 전쟁이 진행 중이다.

그럼 지난 93년 기종별 인기순위를 알아보자!

슈퍼컴보이

현재 최고의 위력을 떨치고 있는 슈퍼컴보이 게임. 슈퍼컴보이에서 정상은 모든 게임 순위에서의 정상을 말한다. 그럼 작년 한 해를 가장 빛냈던 슈퍼컴보이 게임은 어떤 게임일까?

드래곤 볼 Z 초무투전

슈퍼컴보이	액 션	반다이

인기 캐릭터인 손 오공의 인기를 등에 업고 일본보다는 국내에서 더욱 폭발적인 인기를 얻은 이 게임은 화면이 갈라지는 2분할 화면 대전게임으로, 새로운 기법을 사용해 캐릭터의 이미지를 더욱 강조하는 등 발매 당시 오락실에서도 이 게임을 도입하는 등 한 때 '손 오공 신드롬'을 만들었던 작품이다.

사무라이 쇼다운

아케이드	대전 액션	SNK

아케이드 게임 사상 최고의 인기를 누렸던 이 게임이야 말로 작년 한 해를 가장 빛낸 게임이라고 할 수 있다. 저렴한 가격에 쉽게 게임을 즐길 수 있는 아케이드 게임의 장점으로 많은 게임 유저들의 사랑을 독차지한 이 게임은 한 때 너무나 잔인하다는 이유 때문에 문제가 되기도 한 적이 있다.

아무런 소리소문없이 갑자기 오락실에 출현, 그동안 사랑을 독차지하던 아랑전설2와 용호의 권을 힘차게 제낀 돌풍아였다.

로맨싱 사가 2

슈퍼컴보이	롤플레잉	스퀘어

역시 로맨싱의 위력은 대단했다. 챔프 선정 최고 인기 게임에서 로맨싱 사가 2는 2연패를 차지했다. 나오기 전부터 엄청난 기대를 가지게 했던 이 게임은 실질적으로 우리들에게 그 모습을 나타낸 것은 불과 2달 안팎이다. 그러나 그 인기는 폭발적! 언제나 명작은 시기와 상관없이 대단한 인기를 누린다.

성검전설 2

슈퍼컴보이	액션 RPG	스퀘어

총 인기 순위와 마찬가지로 역시 2등은 성검전설 2가 차지했다. 뜨거운 한 여름 우리들을 더욱 뜨겁게 했던, 너무나 쉬운, 그리고 너무나 재미있었던 성검전설 2, 아무튼 작년 한 해는 스퀘어사의 독주가 돋보인 한마당이었다.

드래곤 볼 Z 초무투전

슈퍼컴보이	액션	반다이

일본보다도 우리나라에서 더욱 뜨거운 사랑을 받은 드래곤 볼 Z 초무투전은 국내 사상 최고의 판매 수를 기록하는 폭발적인 게임이었다. 게임에는 별다른 특징은 없지만 워낙 인기 있는 캐릭터를 사용했기 때문에 인기를 얻은 대표적인 캐릭터 게임이라고 할 수 있다.

수퍼 알라딘보이

지난 한 해는 세가사를 주축으로 한 수퍼알라딘보이 게임은 주춤했었지만 세가사의 32비트 게임기 세턴 발표 이후 앞으로의 게임업계는 닌텐도의 독주는 끝날 것이라는 소문도 있다.

샤이닝 포스 2

수퍼 알라딘보이	롤플레잉	세가

당당히 수퍼 알라딘보이의 자존심을 지킨 샤이닝 포스2. 별다른 대작이 발표되지 않았던 지난 한 해 수퍼 알라딘보이의 세계에서는 샤이닝 포스 2가 발매이전 부터 폭발적인 기대 신작으로 인기를 누려오더니 발매 후는 더욱 초특급 인기를 누렸다.

2 실피드

수퍼 알라딘보이	슈팅	게임아츠

폴리곤을 사용한 3D 입체 슈팅 게임인 실피드는 새로운 입체 게임으로 박력있는 사운드와 섬세한 슈팅 게임 재미까지 곁들여 최고의 인기를 누렸던 작품이다. 이 게임은 CD게임의 장점이 충분히 반영된 작품이라 할 수 있다.

3×3 아이즈

수퍼 알라딘보이	롤플레잉	세가

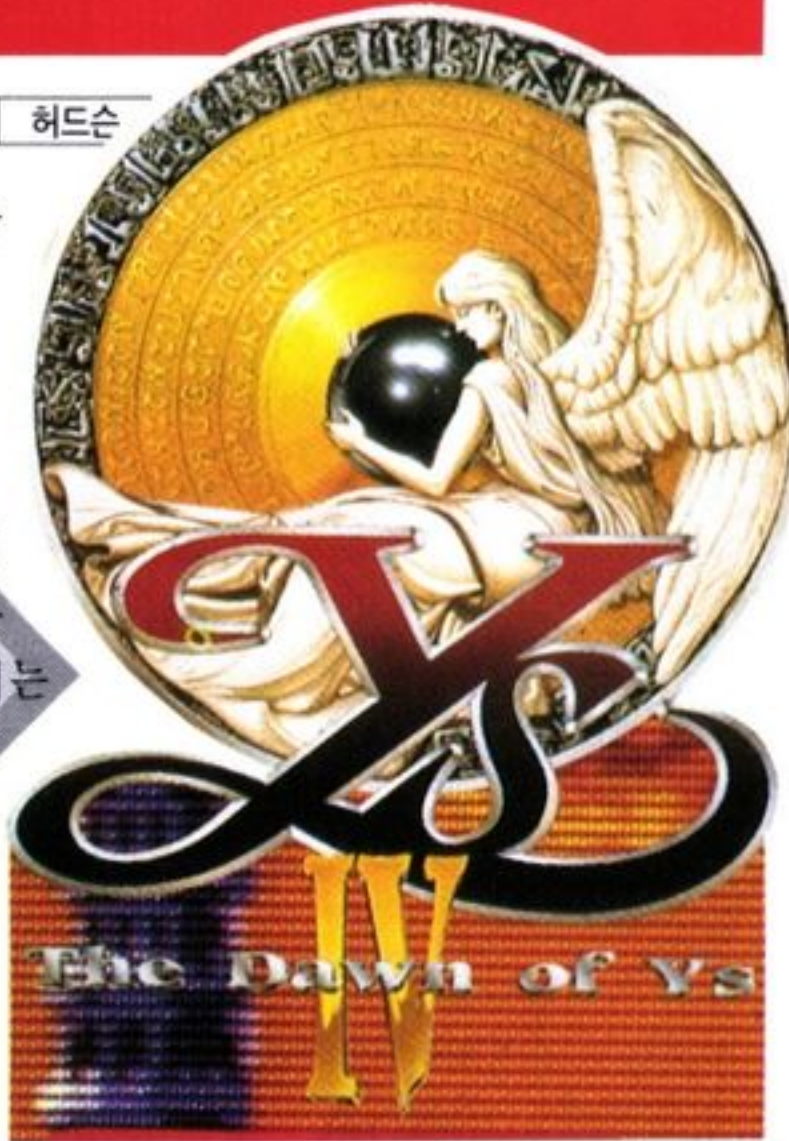
짜임새있는 스토리와 여러가지 새로운 시스템이 잘 어우러진 이 게임은 발매 이후 보다도 발매 이전에 인기가 더욱 높았던 같다. 또 국내에서의 인기는 정작 일본에서의 인기에 반도 못치는 듯한 아쉬움도 있지만 올 한해를 장식했던 게임임에는 틀림이 없다.

PC 엔진

슈퍼컴보이와 수퍼 알라딘보이의 치열한 싸움으로 지난 한해 PC엔진의 인기는 특별히 두들어진 것이 없었던 것갈다. 그러나 새로운 게임이 나오면 나올 수록 메가 수가 늘어나면 늘어날 수록 CD게임의 인기는 점점 늘어날 것이다.

이스 Ⅳ

PC 엔진	롤플레잉	허드슨

원조 이스 시리즈를 자랑하는 허드슨의 PC엔진용 게임 이스는 타기종 이스 시리즈보다 그 인기는 압도적이다. PC엔진의 뛰어난 그래픽과 원조스토리가 엮어내는 비주얼은 가히 환상적이다. 지난 한 해는 국내에서 PC엔진의 인기는 점점 식어가는 해였지만 이스의 인기는 점점 올라가는 한해였다.

가부끼전

PC 엔진	롤플레잉	허드슨

허드슨의 또하나 명작으로 역시 PC엔진의 롤플레잉 게임은 대단하다는 생각이 든다. 또 영화와 같은 비주얼 장면과 PC엔진에서는 사이드 뷰 방식이 무척이나 호평을 받은 작품이기도 하다.

랑그릿사

PC 엔진	시뮬레이션	메사이야

아득한 고대부터 손에 넣는 자에게 무한한 힘을 준다는 전설의 비검 '랑그릿사'. 악의 야망에 찬 사람들은 야망을 위해, 선을 지키려는 사람들은 검을 지키기 위해 지금도 피를 흘린다.

아케이드

아직 우리나라에서는 비디오 게임의 인기보다는 아케이드 게임의 인기가 더욱 뜨거운 것 같다. 저렴한 가격에 한판의 게임을 즐길 수 있는 아케이드 게임은 가난하고 배고픈 게임 유저들의 영원한 보금자리가 될 것이다.

사무라이 쇼다운

아케이드	대전 액션	SNK

처음 국내에 소개되었을 때부터 엄청난 인기를 누렸던 이 게임은 오락실에서 몇분 동안 기다려야 할 정도로 대단한 인기를 누렸다. 엄청난 사운드와 화려한 필살기 등 아케이드 대전 액션 게임의 진수를 보여준 93년 최고 인기 게임이었다.

아랑전설 스페셜

아케이드	대전 액션	SNK

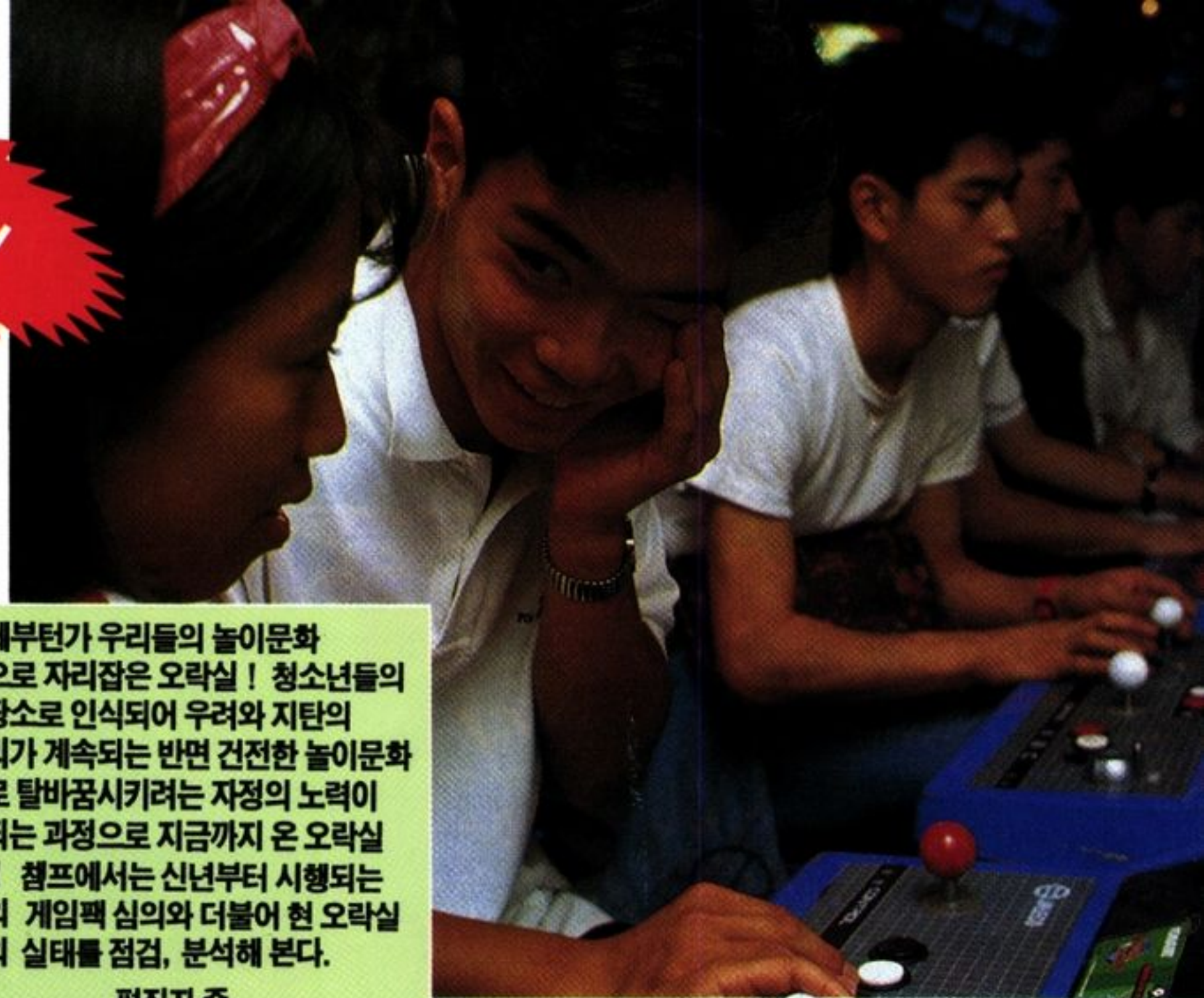
SNK이 또하나의 액션 명작으로 아랑전설 시리즈의 결정판이라 할 수 있다. 이 게임은 아랑전설 시리즈에서 보스로만 나오는 캐릭터들을 모두 사용할 수 있다는 장점과 독특한 분위기를 내는 각 스테이지가 최고 장점이다.

월드 히어로즈2

아케이드	대전 액션	SNK

그동안 스화2와 아랑전설에서 볼 수 있었듯이 맨주먹 필살기와 파동권 계열 정도의 초필살기가 기술의 전부였으나 월드히어로즈2의 등장으로 칼을 비롯한 각종 무기가 출현했다.

일각에서는 너무 잔인하다는 평가를 받았지만 다양한 공격과 방어 기술이 돋보인 게임이었다.

오락실 문화 심층진단

언제부턴가 우리들의 놀이문화 공간으로 자리잡은 오락실! 청소년들의 비행장소로 인식되어 우려와 지탄의 목소리가 계속되는 반면 건전한 놀이문화 장소로 탈바꿈시키려는 자정의 노력이 반복되는 과정으로 지금까지 온 오락실 문화! 챔프에서는 신년부터 시행되는 공윤의 게임팩 심의와 더불어 현 오락실 문화의 실태를 점검, 분석해 본다.

편집자 주

심의권 신설로 새로운 홍역의 소용돌이

현재 공중위생법 제27조에 따르면 오락실용 게임기판은 유기장업협회의 점검을 거쳐 보사부가 발행한 필증을 부착토록 규정되어 있으나 문화체육부는 지난 7월부터 시행한 신종영상 매체 심의 범주에 오락실용 게임기판도 포함시키고 있어 사실상 보사부와 문체부간 업무가 중복되는 사태가 벌어지고 가정

용 게임기 업체와 유기장 협회간의 불협화음도 묵과할 수 없게 되어 게임계는 심의 제도 이후 새로운 소용돌이 국면으로 접어들었다.

청소년용 오락실은 84년부터

현재 오락실에서 사용하는 전자오락기구는 국내에는 70년대 중반에 등장하여 83년말 무허가업소가 무려 30,000 여개소나 되었으며 사행성 오락기구의 성행 등 사회적 물의가 야기됨에 따라 84년 전자오락실을 청소년용업과 성인용업으로 2분화하고 무허가업소의 음성화 에 합법적인 규제를 취했다.

이런 청소년용 전자오락실을 지역별로 살펴보면 서울시 및 5개 직할시에 7,348개소가 밀집하여 전체업소의 52.9%를 차지하고 있는 것으로 조사 결과 알려졌으며 앞으로 오락실은 증가의 길을 계속 걸을 추세에 있다.

오락실 장르 분류와 내용 분석

청소년용 전자오락실에서 보유하고 있는 프로그램의 내용을 유형별로 파악한 결과 격투게임이 29.7%로 가장 많은 것으로 나타났고 다음으로 슈팅, 전쟁게임이 21.7%, 미로놀이 등 기타게임이 13.6%, 스포츠게임이 11.2% 순으로 나타나 프로그램의 51.4%가 대전격투를 내용으로 하는 것으로 파악되었다.

특히 일부업소에서는 영업용으로 사용할 수 없는 고스톱, 포카, 카지노 등의 도박성 프로그램을 보유하여 암암리에 도박이 이루어지는 사례가 있었으며 프로그램을 임의변경하여 선정적 장면과 청소년에 어울리지 않는 내용들을 영업하는 업소들도 있는 것으로 나타났다. 이들은 기본 영업시간 외에 자정이 지난 후에도 단속의 눈길을 피해가며 변태영업을 피하는 것으로 알려져 충격을 주고있다.

한편 서울시내 초, 중, 고교생 576명을 대상으로 프로그램 내용에 대한 의견 등에 대한 설문조사를 실시한 결과 아래와 같은 결론이 나왔다.

연도별 전자오락실 수치 현황

(단위 : 개소)

구 분		'90	'91	'92
업소수	청소년용	14.331	13,550 (▼5.4%)	13,886 (2.5%)
	성인용	886	645 (▼27.2%)	574 (▼11.0%)
합 계		15,217	14,195 (▼6.7%)	14,660 (3.3%)

오락실의 환경

조사대상 90개 업소중 86.7%는 금연표시를 하고 있으나 대부분의 청소년용 업소는 성인이 흡연시 이를 방치하고 있을 뿐만 아니라 일부 청소년용 전자오락실에서는 성인이 주고객이고 흡연을 하고 있기 때문에 국민학생 출입 시 교육상 좋지 않은 인상을 주기도 하고 이를 바라보는 사회의 인식 또한 순수하고 놀이문화적이어야 할 오락실이 반대의 이미지를 갖게 되었다.

가장 선호하는 장르 이용 현황

(단위 : %)

유저별 / 장르별	초, 중, 고등학생을 포함한 출입유저 평균
격투액션	39.3
스포츠	28.5
슈팅	9.5
벽돌퍼즐	5.6
그림퍼즐	2.5
레이스게임	1.3
퀴즈	0.2
기타	13.1
계	100.0

미성년자의 금연 계몽이 시급

초, 중, 고교생 576명을 대상으로 오락실 내에서 흡연하는 청소년을 본 경험여부에 대하여 설문 조사를 한 결과 30.9%(178)는 '매우 많다', 32.1%(185명)는 '많다'라고 응답하여 오락실내에서 흡연금지가 제대로 지켜지지 않고있는 실정인 것으로 알려졌다.

또한 오락실에서 싸움을 하는 청소년을 본 경험여부에 대하여 '매우 많다'가 2.4(14명), '많다'가 12.2%(70)로 응답하여 14.6%(84명)가 오락실내에서 싸움하는 것을 많이 본 것으로 나타났으며 특히 일부학생은 돈을 빼앗기는 경우도 있어 오락실의 환경개선 및 영업주의 선도적인 역할이 요청되고 있다.

하지만 이 현상들은 지역별로 많은 차이가 있고 대부분 시내 중심지의 오락실들은 흡연금지와 장시간의 오락금지, 폭력성 등의 방지에 적극 나서고 있기도 하였다.

오락실 이용 이색실태

이외에도 오락실을 매일 출입하는 학생들은 조사대상에서 2.3% 라는 수치를 나타냈으며 이용시간은 30분 미만이 42.2%로 가장 많은 것으로 보아 국내의 오락실 출입 유저들은 적당한 시간을 오락실에서 보내는 것으로 밝혀졌다.

특히 최근들어 대두되는 오락실의 새로운 문화의 하나로 고등학교 이상 청소년 층에서는 오락실이 데이트 장소 중 하나로 이용되고 있다는 점과 장소로는 대도시 중심가를 많이 이용한다는 집계가 나왔다. 그리고 변두리로 갈 수록 유년층의 출입이 잦았으며 오락실의 폭력성도 변두리가 가장 많았다.

전자오락실 출입 동행인 조사

(단위 : 명)

구 분	국민학생	중학생	고등학생	계
나 홀 로	56(30.1%)	57(29.7%)	60(30.3%)	173(30.3%)
친 구	77(41.4%)	114(59.4%)	126(63.6%)	317(55.0%)
형, 누나	25(13.4%)	12(6.3%)	3(1.5%)	40(6.9%)
엄마, 아빠	10(5.4%)	2(1.0%)	–	12(2.1%)
기 타	10(5.4%)	2(1.0%)	2(1.0%)	14(2.4%)
무 응 답	8(4.3%)	5(2.6%)	7(3.6%)	20(3.3%)
계	186(100.0%)	192(100.0%)	198(100.0%)	576(100.0%)

성인용과 청소년용 오락실의 구분이 요청

현재 성인용 전자오락실에는 출입문에 '18세 미만자의 출입을 금지합니다'라는 내용을 표시토록 되어있으나 일부 성인용 업소의 경우 출입문에 18세 미만자의 금지표시를 하지않고 환전장소에 작은 글씨로 표시하는 등 18세 미만자의 출입금지 표시를 제대로 하지않고 있어 청소년의 성인용 업소 출입을 용이하게 하는 요인이 되기도 한다.

또한 표시문제에 있어서도 청소년용 오락실도 「오락실」, 성인용 오락실도 「오락실」로 표기되어 있어서 문제가 되기도 한다.

설문에서 성인용 전자오락실을 이용한 이유로는 이용자 39명 중 41%가 '성인용 전자오락실인줄 모르고'라고 응답하였으며 성인용 전자오락실 출입여부에 대해서도 51.3%(20)가 전혀 금지당하지 않은 것으로 나타났다.

성인용 전자오락실 출입 경험

(단위 : 명)

구 분	국민학생	중 학 생	고등학생	계
있다	4 (2.2%)	8 (4.2%)	27 (13.6%)	39 (6.8%)
없다	182 (97.8%)	184 (95.8%)	170 (85.9%)	536 (93.1%)
무응답	–	–	1 (0.5%)	1 (0.1%)
계	186 (100.0%)	192 (100.0%)	198- (100.0%)	576 (100.0%)

문제점 및 개선방안

우선 청소년들에게 보편화되어 있는 전자오락이 건전한 놀이문화로 정착되기 위해서는 청소년들의 정서 및 교육적인 면 등을 충분히 고려하여 알찬 프로그램 내용이 보급되도록 검사기관에서는 노력을 해야 할 것이다.

상업적 이윤 추구만을 위한 무분별한 외국게임의 수입을 자제하고 우리 정서에 맞는 국산게임의 개발에 많은 노력을 기울이는 것이 오락실 문화의 올바른 정립에 가장 큰 지름길임을 자각해야 한다.

동네의 슈퍼마켓만큼이나 곳곳에 자리잡은 오락실의 올바른 일반인의 시각교정을 위해서는 관련인들의 끊임없는 노력이 필요한 때이다.

(자료협찬 : 한국소비자보호원)

＊운영실태조사 : 서울 및 부산, 광주, 대전, 마산, 정주, 온양 7개지역 90개소

＊이용실태 설문조사 : 서울시내 초.중.고교 남학생 600명

레이저 액티브의 모든 것을 밝힌다

멀티 미디어의 진화 방향이 새로운 국면으로 접어들었다! 지금까지 고화질과 하이파이 사운드를 무기로 사용자들에게 어필했던 「레이저 디스크」가 강력한 두뇌를 장착함으로써 호환성있는 무적의 멀티 머신 「레이저 액티브」로 변모한 것이다. 또한 레이저 액티브는 30㎝판으로 기존의 레이저 디스크와 동일하게 60분의 자연 동화와 고품질의 음성을 기억할 수 있을 뿐만 아니라 CD-ROM 150장에 해당하는 디지탈 데이타가 담겨져 있어서 사실감을 살린 롤플레잉 게임, 어드벤처 게임, 슈팅 게임, 퀴즈 게임 등 LD, CD, 메가-CD, CD-ROM의 다채로운 소프트를 즐길 수 있는 것이다! 과연 무한한 가능성을 지닌 환상의 첨단기기라고 말해도 과언이 아닐 것이다.

레이저 액티브란 무엇인가?

보통 레이저 디스크와는 어딘가 다른 무엇인가가… 그렇다! 그것은 바로 왼쪽 밑에 있는 뚜껑이다. 이 뚜껑을 열고 컨트롤러 팩을 집어 넣으면 멀티미디어 머신으로 파워 업되는 것이다.

레이저 액티브는 컨트롤러 팩을 본체에 장착함으로써 CD-ROM으로도 이용 가능하며, 메가-CD와 PC-엔진을 비롯한 가정용 게임기에서 직경 12㎝의 CD-ROM이 사용되는데 반해 CD-ROM 대신에 LD-ROM을 채용하고 있다.

그러나 그 정보량은 30㎝판 CAV 디스크에서는 레이저 디스크의 영상과 음성이 30분, 디지탈 데이타가 270MB 30㎝판 CLV로 레이저 디스크의 영상과 음성이 1시간, 디지탈 데이타는 최대 540MB까지 가능하다. 물론 아날로그와 디지탈의 차이는 있지만 단순한 용량만을 비교한다면 LD-ROM은 CD-ROM의 약 150장 분량에 해당한다. 이것이 레이저 액티브의 고화질과 고음질의 비밀인 것이다.

또 레이저 액티브는 레이저 디스크의 화면과 게임의 컴퓨터 그래픽 화면을 합성할 때 단계적으로 투명도를 가지고 합성하는 기능과 게임의 음성 이외에도 레이저 디스크의 음성(디지탈 2채널, FM 2채널)을 사용해서 CD와 다름없는 사운드를 창조한다. 또 화상 메모리를 탑재함으로써 트릭 플레이 등도 가능하게 되어 있다.

레이저 액티브의 특징인 컨트롤러 팩은 현재 메가-LD 대응팩, LD-ROM2 대응팩, LD가라오케 팩 등 3종류가 나와 있으며 메가LD 대응 팩은 메가 드라이브 방식으로, 그리고 LD-ROM² 대응 팩으로는 PC-엔진 방식의 기존 게임 소프트를 모두 즐길 수 있다.

컴퍼터블 CLD 플레이어 「CLD-A100」 본체 사양

- **가격** : 89,800엔
- **재생 가능 디스크** : 30㎝ LD, 20㎝ LD, 12㎝ CD, 8㎝ CD, CDV
- **비디오 출력** : 2계통
- **오디오 출력** : 2계통
- **그 외 단자** : 컨트롤 입력/출력, 광디지탈 출력, VHF 어댑터 (별매)
- **접속용 출력 부속품** : 리모콘, 오디오/비디오 코드

LD-LOM² 팩의 전성기를 예고한다!

LD-ROM² 형식의 컨트롤러 팩 PAC-N1을 레이저 액티브 본체에 장착함으로써 LD-ROM² 디스크 뿐만 아니라 기존의 PC-엔진 형식의 카드와 CD-ROM 디스크를 즐길 수 있게 되었다. 물론 멀티 팩 어댑터를 접속할 수 있어서 최고 5인까지 함께 다인용 게임을 플레이할 수도 있다.

LD-ROM² 팩 「PAC-N1」 사양

- **가격** : 39,000엔
- **CPU** : Hu6280/7.16MHz, 최대 표시색 512색 동시, 최대 분해 320×256 스프라이트 동시 표시수 64개/면 스크린 4면, 컴퓨터 그래픽 영상과 LD 영상의 합성, 크로스페이드, 반투명 합성 가능

CLD－A100＋PAC－N1로 즐길 수 있는 소프트웨어

풍부한 애니메이션이 자연과 환경문제를 가르쳐 주는「퀴즈 이코노사우르스」

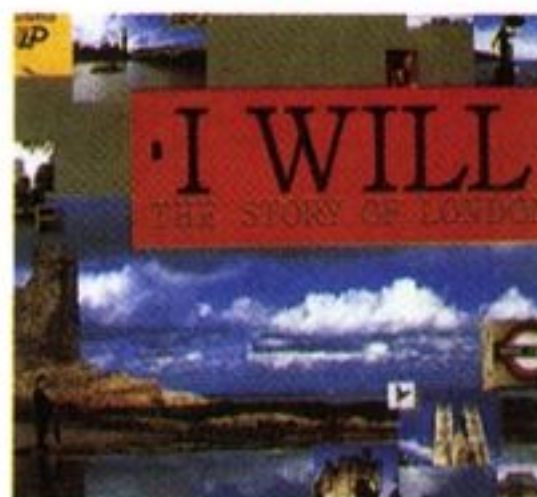
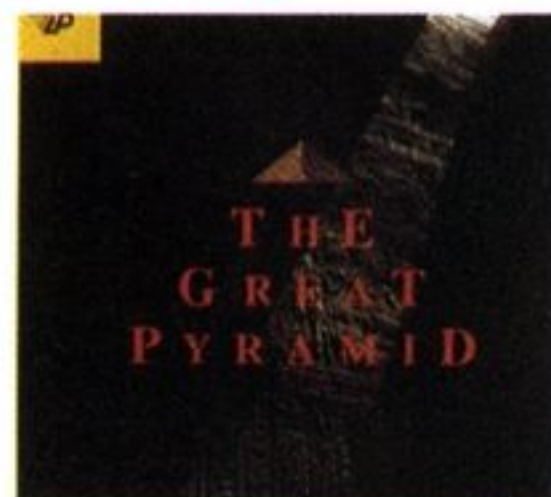
금세기 최고의 심리 게임「악마의 심판」

메가－LD 팩의 새로운 지평을 연다 !

메가－LD 형식의 컨트롤러팩 PAC－S1을 레이저 액티브 본체에 장착함으로써 메가－L·D디스크 뿐만 아니라 기존의 메가 드라이브와 CD 형식의 카트리지/CD－ROM 디스크도 함께 즐길 수 있다. 덧붙여서 말하면 컨트롤러 팩은 6버튼용이 부착되어 있고 3버튼과 6버튼 어느 것도 사용 가능하다.

MEGA－LD 팩「PAC－S1」사양

● 가격 : 39,000엔
● CPU : 68000/12.5MHz, 68000/8MHz, Z－80/4MHz, 최대 표시색 512 색중 64색 표시, 최대 분해 스프라이트 동시 표시수 80 개/면, 스크린 5면, 컴퓨터 그래픽 영상과 LD 영상의 합성, 크로스페이드, 반투명 합성

CLD－A100＋PAC－S1로 즐길 수 있는 소프트웨어

주인공이 되어 펼치는 인터럭티브 바로 당신이 미스테리 영화의 (상호호환) 영화「아이 윌(I WILL)」

고대 이집트의 역사와 지리를 종횡으로 탐색하는「더 그레이트 피라미드」

가라오케 팩도 완비 !

가라오케 팩 PAC－K1에는 마이크 단자가 2개 붙어 있어서 2인용으로도 즐길 수 있을 뿐만 아니라 에코(울림) 기능과 곡의 음정을 자신의 음정에 맞추는 키 컨트롤 기능과 사운드 기능, 그리고 부르고 싶은 곡을 원하는 순서대로 재생할 수 있는 프로그램 기능등도 첨부되어 있다.

가라오케 팩 PAC－K1 사양

● 가격 : 20,000엔 ● 마이크 컨트롤 단자 : 1 ● 마이크 단자 : 2 ● 마이크 음량 조절기 : 1 ● 음성 다중 밸런스 조절기 : 1 ● 가라오케 기능 : 키 컨트롤, 디지탈 에코, 원터치 가라오케, 하이파이 음성다중, 반복 사운드

명작에세이

S.R.P.G의 새로운 바람 「제3차 슈퍼로봇대전」과

「제 3차 슈퍼로봇대전」이라고 아는가? 건담이 출현하는 대부분의 시리즈물이 시뮬레이션인 반면 오히려 이 게임은 R.P.G 역사상 상당한 의미와 비중을 가지게 될 것이다. 그 이유는 본격적인 S.R.P.G(시뮬레이션 RPG)의 표본을 보여주었다는 점이다.

S.R.P.G란 랑그릿사나 천사제국처럼 시뮬레이션 형식으로 진행되는 R.P.G로써 최근에 각광받고 있는 장르이다. 이 장르의 게임은 지금까지 많이 등장하지는 않았으나 이미 발매된 게임이 100% 대성공을 거두었다는 신기원을 기록하고 있다. 이제 이 새롭고 막강한 장르에 대해 이야기해 보자.

1. S.R.P.G와 제3차 슈퍼로봇대전이 탄생되기 까지

S.R.P.G는 두가지 뿌리에서 발전한 시스템이다.

그 첫번째 뿌리는 '울티마5'에서 찾을 수 있다. 언뜻 생각하기에 울티마 시리즈를 통틀어서나 다른 R.P.G시스템을 통틀어서 가장 재미있었던 것이 바로 '울티마 51'식이 아닌가 생각된다.

울티마의 전투는 마치 장기를 연상하면 된다. 동료가 우리의 말이며 몬스터들은 적의 말이다. 우리의 말들을 육성시켜나가는 계속적인 장기게임이라 해도 좋을 정도의 즐거운 전투시스템이었다.

장기게임이란 클리어해서 엔딩을 보는 게임이 아니다. 단지 그 자체가 즐거워서 장기나 바둑을 두는 것이다. 그처럼 '울티마 51'의 전투는 게임 그 자체 보다 흥미로운 것이다. 물론 울티마의 매력은 전투에만 있지는 않겠지만, 전투를 가장 즐겁게 할 수 있다는 점은 수많은 지루한 전투 게임 속에서 두드러져 보이는 것이다. 이런 시스템은 후에 일본으로 건너가 그 유명한 '샤이닝포스'시리즈의 토대가 되었다.

한편, 또 하나의 뿌리는 가장 정통적인 시뮬레이션 게임인 '대전략 시리즈'에서 찾을 수 있다. 대전략의 2편은 후에 '캠페인판 대전략2'라는 버전업판이 발매되었는데, 이 게임은 기존의 대전략이 지도 한개에서 끝나는 1회성을 보완하여 여러개의 지도를 연이어서 클리어하는 방식이었다. 이 게임에서 각 유니트들은 다음 지도로 이어졌으며, 그들의 경험치도 그대로 가져갈 수 있었다.

또, PC엔진과 MD용으로 발매된 '마스터 오브 몬스터즈'에

서는 각 몬스터들이 경험치를 쌓으면 좀 더 강한 몬스터로 진화가 가능했는데 이점은 '위저드리'시리즈에서 연유한 것같다.

이 두게임의 '캠페인성 (지도를 이어서 하는 것)'과 '진화시스템'은 비록 시뮬레이션 게임에 사용되었지만, R.P.G성이 농후한 성격으로서 R.P.G의 대표적 성격인 '연속성2'과 '레벨 업'에 해당한다고 할 수 있다.

한편 이 두 시스템 (캠페인성과 진화)는 MD용의 시뮬레이션 명작인 '어드벤스드 대전략'으로 이어졌는데, 이 게임은 S.R.P.G의 틀을 이루었다고 할 수 있다. 또, 어드벤스드의 경우에는 일정한 순서의 맵 진행이 아닌 스테이지 클리어 조건에 따라 달라지는시스템을 사용하였는데 이것은 R.P.G의 '자유성'에 해당하는 성격으로 상당히 R.P.G성을 띄게 되었다고 생각할 수 있는 것이다.

2. 기타 S.R.P.G

위에서도 설명하였듯이 S.R.P.G는 두가지 방향에서 발전해 왔다. R.P.G에서는 전투를 재미있게 하려다 보니 시뮬레이션 성격을 띈 전투 시스템을 생각하게 되었고, 시뮬레이션측에서는 스토리성과 레벨 업 시스템을 추가하다 보니 R.P.G에 가깝게 되어버렸다. 결국 최근에 와서는 두 장르의 합성

장르인 S.R.P.G가 탄생하게 되었고, 'S.R.P.G는 실패하지 않는다'라는 신화를 세울 만큼 승승장구해 오고 있는 것이다.

잘 알려진 S.R.P.G로는 메사이아의 '랑그릿사'와 그 자매작인 '빅센 357'을 들 수 있는데, 환타지를 배경으로 R.P.G의 설정 위에 시뮬레이션 형태로 펼쳐지는 '랑그릿사'는 유저들에게 신선한 충격으로 받아들여졌고 엄청난 반향을 불러일으키게 된다.

그러나, '랑그릿사'는 멀티시나리오가 아닌 1차식의 진행이라 S.R.P.G로서는 그다지 완성도가 높지 않다고 볼 수 있다.

또, 최근에 SFC용으로 제작되는 '화이어 엠블렘'을들 수있는데 S.R.P.G라는 용어를 만들어낸 장본인으로 본격적인 S.R.P.G를 즐길 수 있을 것이다.

그리고, 메가-CD용으로 오랜 제작기간을 거쳐 최근 발매된 '다크 위저드'도 S.R.P.G 계열의 하나인데 이 게임은 4명의 주인공을 선택하여 진행하는 특이한 형식을 띄고 있다. CD용인 만큼 데이타가 방대한 것이 특징이라 할 수 있다.

또, 최근에 엄청난 인기를 모은 반프레스토의 명작 '제 3차 슈퍼로봇대전'은 현재까지 가장 완성된 형태의 S.R.P.G게임인데 맵 위에서의 대화나 여러 이벤트가 벌어지고 가장 완성된 멀티시나리오를 보여주고 있다.

3. S.R.P.G의 새로운 바람

그럼 S.R.P.G가 재미있는 이유는 무엇일까?

그 이유는 역시 S.R.P.G가 R.P.G와 시뮬레이션 모두의 장점을 가지고 있기 때문이며, 더불어 양 장르의 단점도 함께 보완해서 보다 완성된 새로운 장르로 태어났기 때문이다.

RPG의 장점인 '레벨 업', '이벤트', '동료', '장대한 스토리' 등을 포함하고 단점이라 할 수 있는 레벨 업을 위한 지겨운 전투나 쓸데없이 헤매는 점 등을 제거하였으며, 시뮬레이션의 장점인 '많은 동료', '전략적이고 즐거운 전투', '게임지배', '막히지않는 게임진행'을 도입하고 단점이라 할 수 있는 스토리나 캐릭터적 요소를 보충해서 유저에게 보다 친근감있게 다가갈 수 있었다.

현재 R.P.G들은 하나의 벽에 부딪히기 시작하였다. 언제부터인가 시작된 그래픽/음악/스케일의 경쟁은 1작품당 들어가는 비용을 극대화하고 제작기간을 연장시켜갔다.

수많은 게임들이 발표되었으며 그 중 성공하는 작품은 실로 극소수에 불과하였던 것이 사실이다.

이런 측면에서 S.R.P.G는 시사하는 바가 크다. S.R.P.G는 그래픽 등이 별로 중요하지 않기 때문에 제작기간을 앞당길 수 있고, 적은 노력으로 커다란 스케일을 가지는 것이 가능하다 (지도만 늘이면 된다).

제작자측에서나 플레이어측에서나 모두 매력적인 장르임이 틀림없고, 94년은 S.R.P.G의 바람이 불어올 것이다.

일본 최고의 롤플레잉 게임 제작사인 스퀘어사의 야심찬 액션 게임! 역시 스퀘어사 작품이기 때문에 액션 게임인데에도 롤플레잉적인 요소가 풍부하다!

슈퍼컴보이					
현지 발매일	93/12/17	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	스퀘어	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	8,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	A B C ⒹE F

액션 게임이라 볼 수 없는 뛰어난 스토리!

사악한 악마는 이번에 다시 부활할 것인가?

필드 타입의 액션 게임이다

갑자기 하늘에서 흉악한 별이 빛나고 있을 때 마계신 알케스트가 나타난다. 지금으로부터 1,000년 전. 강력한 알케스트의 힘에 의해 세상이 붕괴되려고 할 때 「가디안」이라고 불리는 수호신의 힘을 빌린 한사람의 용사가 있었다. 그로 의해 알케스트는 봉인되고 세상은 다시 평화를 찾았다.

그리고 지금 사람들은 제국의 압정에 시달리고 있었다. 이 지배에 저항하는 것은 '파나케이아'라는 단 하나의 나라였다. 그리고 다시 흉조의 별이 떠오른다…

RPG를 뛰어넘는 스토리와 액션!

이 게임의 가장 큰 특징은 뭐니뭐니해도 환상적인 스토리. 그리나 롤플레잉 게임에 결코 뒤지지 않는 장대한 설정과 8방향으로 스크롤되는 장면이 액션 게임의 특성과 잘 어우러져 게임의 재미를 더욱 늘려줄 것이다.

주인공은 검과 방패를 사용해 싸워나간다. 그리고 그 주인공의 지원자로는 세계를 수호하는 4인의 가디안과 각각 가슴에 상처가 있는 5인의 동료가 등장한다. 강력한 마법을 작열시켜 적들을 초토화시키는 것이 이 게임의 주목적. 너무나 무서운 8개의 스테이지를 클리어하고 다시 부활하려는 알케스트를 봉인하라!

↑ 강력한 군사적인 배경으로 압정을 행하는 제국

◄◄ 액션 게임이지만 롤플레잉 게임 요소가 가득하다

주인공과 그의 친구들을 소개

주인공

아렌

수행을 위하여 세계 각지를 방랑하는 검사. 자신의 몸만한 칼을 가지고 험하고 먼 여행을 떠난다

바나쿠니아 왕녀 엘크실. 뛰어난 미모의 마법사로 주로 회복 마법이 뛰어나다

먼저 기본 조작을 마스터하라!

여기에서는 아렌이 처음 사용하는 기술을 소개하겠다. 가디안들을 동료로하고 새로운 검을 입수하면 더욱 강력한 기술을 사용할 수 있다.

이동·방어

빠른 다리
보통 때는 십자키로 이동을 한다. 빠르게 이동하고 싶을 때에는 같은 방향으로 두번 연속으로 누르면 된다.

방어
십자키는 움직이지 않고 검을 휘둘러서는 안된다. 그리고 위치도 상대방을 향하고 있어야 한다.

공격방법

♠베기
일반적으로 칼을 가지고 할 수 있는 통상 공격으로 연속 공격이 가능하다. 강력한 적을 만났을 때에도 한번에 적을 쓰러뜨리겠다는 욕심으로 큰 공격을 하는것보다도 조금씩 작은 공격을 하는 것도 효과적이다.

연속베기
이 공격은 공격 버튼을 누른 후에 적을 향해서 십자키의 방향으로 낼 수 있는 공격으로 적에게 주는 데미지는 크다고 볼 수는 없지만 회전 공격과 연속 공격으로 이용하면 큰 효과를 얻을 수 있다.

♠회전베기
서서 멈춘 상태에서 공격 버튼을 계속 누르는 것만으로 공격할 수 있는 이 공격은 일격필살의 공격 방법이다. 잠깐 저축을 하는 번거러움도 있지만 공격 중에는 무적 상태가 되기 때문에 이 공격을 적절히.

필드 위에는 수많은 적들이 기다리고 있다!

언제나 주인공 아렌을 기다리고 있는 것은 수많은 마물들과 제국군 병사들이다. 더욱 자연의 지형까지 위협을 하고 있기 때문에 여행을 하기가 무척 어렵다. 먼저 지형을 파악한 후에 어떤 어려움이 있더라도 굳세게 밀고 나가라!

뒤에 있는 길이 점점 무너져가 간다. 빨리 서둘러 앞으로 가야하는데 도대체 앞에는 무엇이 있을까?

모험을 하다가 우연히 만나는 친구들. 물론 주인공인 아렌 뒤에서 보조 공격을 하는 이들의 개성은 모두 다 독특하기 때문에 게임의 재미를 더욱 늘려줄 것이다.

바나크니아 왕국이 자랑하는 기사단장 시리우스. 그는 각종 무술의 달인이기도 하다

자칭 「천재 마법사」라고 하는 가스틴. 지식을 구하기 위해서 지금 여행을 하고 있다

강력한 전투 능력과 대단히 긴 수명이 그녀의 장점이다. 옛날 용신족의 후손이다. 그녀의 이름은 네우스

마그나. 고대 과학의 전형적인 탄생물로 마물 전투 사이보그

다리를 지나갈 때도 필드 위에서도 적들은 밤 낮이 없다

처음에는 슬라임이 자주 출현한다. 그러나 언제나 그랬듯이 슬라임은 그다지 위력적인 존재는 아니다

던전 안에서 피튀기는 전투! 롤플레잉 게임을 하는 느낌이야!

NEW SOFT

북두의 권7

슈퍼컴보이					
현지 발매일	93/12/24	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	동영 동화	용량	20M	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	9,700엔	기타	컨티뉴 방식	게임 난이도	ABC ⓓEF

장장 20메가의 초특급 대전 액션 게임의 진수가 여기에 있다. 또 거기에 뛰어난 사운드와 박력있는 그래픽이 이 게임을 압도할 것이다. 한 겨울에 펼쳐지는 초특급 액션 게임의 세계를 챔프에서 여러분에게 소개한다!

다시 돌아온 박력의 사나이 켄시로!

R 버턴을 누르면

우리들에게 낯익은 캐릭터들이 등장한다

대전 액션 게임의 진수가 여기에 펼쳐진다!

대전형 격투 액션게임으로 폭발적인 인기를 누렸던 북두의 권. 또 하나의 시리즈가 거의 1년이라는 세월이 지나 우리들에게 성큼, 그것도 더욱 파워 업되어 돌아왔다. 캐릭터들은 전작과 그다지 틀린 점은 없지만, 섬세하게 신경을 쓴 그래픽과 비법인 옆차기의 수가 훨씬 증가되어 액션의 진수를 맛볼 수 있게 되었다.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

게임 모드는 총 3종류

이 게임의 모드는 총 3종류! 일반 액션 게임의 모드는 하나, 내지는 두개이기 때문에 싫증이 금방 나지만 이 게임은 결코 그런 실망을 여러분에게 주지 않을 것이다. 자! 이제 여러분은 어떤 모드로 제일 먼저 할 것인가?

프리 플레이 모드

1인 또는 2인으로 자유롭게 대전할 수 있는 이 모드는 각각 플레이어에게 조작가능한 캐릭터를 선택해서 대전할 수 있다.

박력있는 발 기술로 상대를 물리치자!

이번에는 1플레이어가 승리했다

스토리 모드

이 모드는 1인 플레이 전용 게임모드로 플레이어는 켄시로가 되며, 게임진행 방식은 1대 1의 스테이지 방식이다. 물론 승부는 각 스테이지의 엔딩까지이지뭐!

최초의 상대는 비개덩어리, 하트

갑자기 강해진 다음 상대. 그러나 켄시로의 주먹은 일요일이 없다!

배틀 모드

2인 플레이로 즐길 수 있는 이 모드는 게임에 등장하는 모든 캐릭터와 싸움에서 이겨나가는 방식으로 진행되며, 플레이어는 조작가능한 7명 중에서 캐릭터를 선택해서 컴퓨터가 조작하는 8명의 캐릭터와 대전한다. 또 이 모드에서는 2 플레이어가 도중 참가해 들어갈 수 있다.

배틀 모드에서는 1인, 2인 어느 쪽이나 가능 하다

아니! 이 캐릭터는 너무나 강해! 그러나… 한 방이면…

박력의 필살기!

각 캐릭터마다 여러 기술과 비법을 가지고 있으며 그것을 사용해서 상대에게 큰 손상을 줄 수 있다. 다른 게임과는 달리 마지막 일격은 반드시 필살기로 끝내야 한다.

아니! 이 필살기는 베가의 사이코 클러쉬 같은데…

미소녀 전사

세라문 R

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/29	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	반다이	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	컨티뉴 방식	게임 난이도	ABC D(E)F

미소녀들의 초 특급 액션 게임이 또 나왔다. 게임을 하는 것 보다도 보는 것만으로 상쾌한 세라문 R. 이번에도 미소녀들의 늘씬한 각선미 차기가 여러분을 매료시킬 것이다.

달빛으로 변하는 초특급 미녀 전사 !

이미 애니메이션으로 우리나라에도 수많은 팬들을 확보하고 있는 미소녀들의 또 하나의 액션 게임 ! 이 게임에서는 세라문과 세라마 등 훌륭한 미녀들을 선택하여 게임을 즐길 수 있다. 또 하나의 보너스는 2인 플레이를 즐길 수 있다고 한다.

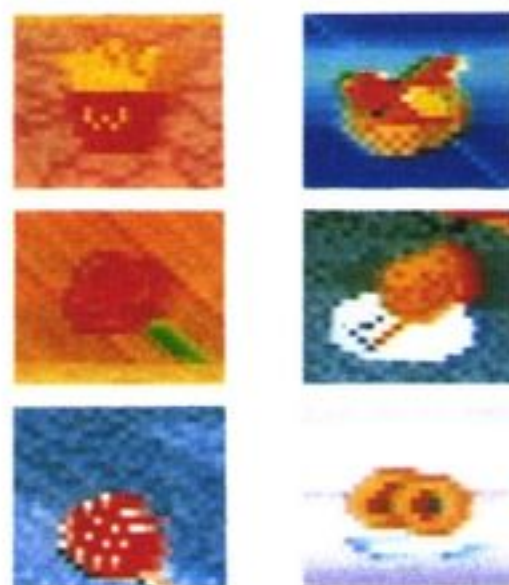
달빛을 받아 화려하게 변신을 한 후 화끈하게 싸우는 액션 게임의 진수 !

이번은 적들은 블랙 문이라고 하는 집단으로 영혼의 은수정을 노리고 있다 !

돌연 미래에서 온 '찌비 우사 !' 이번에는 그녀도 전투에 참여할 수 있다

우리들에게 익숙한 대전 모드와 체력회복 !

적과의 전투에서 지쳐서 체력이 떨어지면 아이템을 찾는 것은 기본 중에 기본 ! 그러나 이 게임의 아이템은 애니메이션에서 볼 수 있었던 친숙한 아이템으로 각 스테이지 마다 찾기만 하면 듬뿍 얻을 수 있다. 물론 5인의 미소녀 전사들을 서로 싸우게 할 수 있는 대전 모드가 준비되어 있다.

이것들 모두는 세라문의 먹이, 아니 아이템 입니다

체력이 떨어지면 캐릭터들은 귀여운 두 눈에서 눈물이 난대요 ! 빨리 아이템을 먹어야 하는데…

같은 캐릭터들 끼리도 전투를 할 수 있어 무척이나 재미있다

여기 ! 6인의 미녀들을 소개한다 !

5인의 전사는 각각 힘을 이용한 기술들을 여러가지 가지고 있다. 같은 스테이지에서도 다른 캐릭터로 공략하면 게임 난이도가 달라질 수 있다.

세라문
보시다 시피 아시다 시피 이 게임의 주인공으로 변신이 화려하다

세라마즈
이 캐릭터는 불을 이용하여 적을 공격하는 화끈한 미녀다

세라 주피터
자 ! 이 캐릭터의 번개 공격은 지축을 울린다

세라비너즈
'빛나리' 주의보 ! 이 캐릭터의 빛 공격은 아 무도 못말려 !

세라머큐라
머큐라는 물의 힘을 이용해 공격을 하며 대담한 공격을 한다

찌비 우사
미래에소 온 신비의 소녀 ! 우산과 별들로 공격을 한다

러싱비트 수라

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/17	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	자레코	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,700엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABⒸDEF

악마의 약을 둘러싸고 벌어지는 초특급 격투 이야기

군수사업에 의해 급속도로 발전을 하는 더글라스 모터사 그러나 이 회사의 진짜 상품은 아주 특별한 것에 있었다. 그 상품의 이름은 세포를 활성화시켜 DNA를 조작하는 것으로 인간의 육체를 변형시키는 '쟈카스'라는 것이다. 그러나 이 쟈카스는 일정 시간이 지나면 다시 원래의 모습으로 되돌아오지 않는 악마의 약이었다.

이 쟈카스라는 약품으로부터 이야기는 시작된다. 이 쟈카스로 중요한 것들을 잃어버린 4인의 용사와 이를 저지하려는 더글라스 모타사의 불꽃튀기는 대격투의 로망이 여기에 벌어진다.

이 4인의 용사를 주목하라!

이 게임을 이끌어 가는 4인의 주인공을 여기에 소개한다!

키스 링
전우를 미치게 한 더글라스 모터사를 없애기 위해 공장으로 간다

디크
아버지와의 약속을 지키기 위해 '쟈카스' 공장으로 향한다

엘 핀
이 아가씨를 키워 준 아버지가 적들에게 당해 디크와 공장으로 간다

짐
더글라스 모터사에게 유괴되어진 동생을 구하기 위해 공장으로 간다

2개의 게임 모드로 충분히 즐겨라!

이 게임의 가장 큰 특징은 혼자서도 둘이서도 게임을 즐길 수 있다는데 있다. 친한 친구가 있으면 함께 악마를 저지하라!

스토리 게임

스토리 게임은 두 얼굴을 가진 악의 기업, 더글라스 모터에 의해 가슴에 큰 상처를 받은 4인의 젊은이들이 더글라스 모터사를 처부수기 위해 뜨거운 싸움을 전개해 간다는 이야기이다.

앞으로 진행해 가는 액션 게임이다

스테이지를 진행해 가다 보면 여러가지 갈림길이 있다! 어데로 갈 것인가?

비주얼 장면은 각 스테이지의 보스를 쓰러뜨리면 볼 수 있다

대전 게임

대전 게임은 6인의 캐릭터 중 자신이 좋아하는 캐릭터를 선택해 게임을 즐길 수 있다. 그리고 스테이지도 「노멀 스테이지」, 「지뢰 스테이지」, 「전류 스테이지」 등 3개의 스테이지가 준비되어 있어 더욱 게임을 재미있게 즐길 수 있다. 전투 방식은 혼자 싸워서 이겨나가는 식으로 진행된다.

대전 모드는 6인 중에서 1인을 선택해 게임을 즐길 수 있다

주위에 있는 여러가지 장비에 주의하라!

열혈 야구 이야기

다운타운

NEW SOFT

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/17	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	테크노스 저팬	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타	배터리 백업	게임 난이도	ABC ⒹEF

테크노스 저팬의 '열혈 이야기 시리즈'는 패밀리 게임에서부터 언제나 우리들에게 폭발적인 인기를 누렸다. 그 열혈 시리즈의 대표주자격인 열혈 야구가 이번에는 슈퍼컴보이로 등장했다. 챔프에서만 볼 수 있는 열혈 시리즈의 알맹이가 여기에 있다.

열혈 고교의 맴버가 이번에는 야구로 도전을!

열혈 시리즈의 영원한 주인공인 쿠니오군과 그의 친구들이 펼치는 초특급, 초개그 야구 게임의 진수가 여기에 있다. 쿠니오군은 축구, 피구, 야구 못하는게 없어! 어이! 쿠니오군! 이번엔 야구장에서 승부하자구!

열혈고교의 맴버가 야구를 위해 다시 그라운드에 모인다

열혈 시리즈에서만 볼 수 있는 멋진 화면들!

메인화면은 타자 뒤에서 보는 평범한 타입이지만, 투수의 구질과 타자의 타율등을 선택할 수 있고 타자가 타격을 한 후 타구, 수비, 송구, 화면으로 교체되어 가는 공수화면이 독특하고 재미있다. 특히, 런너대 야수의 1대 1 플레이에서 X버튼을 누르면 강력한 일격을 가할 수 있다.

아니 주자가 뛰잖아! 이 놈 어딜가!

멋지게 날아오른 야수

승리의 뒤에 감추어진 비밀

우리 선수들에게는 뜨거운 박수를, 상대팀에게는 야유를 보내어 팀의 전력을 변화시킬 수 있고 이것은 모두 4번 사용할 수 있다. 그러나 이것은 아무때나 쓰는 것이 아니고 정확한 기회에 적절히 사용하여야 한다!

이 선수는 아무래도 기합이 부족한 것같아! 자! 그렇다면…

아! 기합을 받았더니 최상의 컨디션이다. 그럼! 활약을 기대해보지

모드는 총 2개로 구성!

이 게임은 스토리 모드와 연습 모드로 구성되어져 있고 스토리 모드는 열혈 고교 야구 연맹안에서 '네오 스테이지 열혈 야구대회의 우승'을 목표로 3단계의 난이도로 설정되어 있다. 시합전에는 대전 상대의 성적이 표시되므로 이것을 참고하면 좋다. 또 연습 모드는 자신이 좋아하는 팀을 선택할 수 있고 이닝수, 구장, 바람의 유무 등을 결정해서 싸울 수 있기 때문에 스토리 모드의 연습으로 좋다.

단 1시합만 플레이할 수 있는 연습 모드

드디어 1회전 경기가 스타트!! 승리는 과연 누구에게?

상대팀의 전력을 한눈에 볼 수 있다

여기에서 실력을 키워 우승에의 목표를 향해 가자!

친구와 함께 2인 플레이도 가능. 결코 질 수 없다.

NEW SOFT

~빛의 마술사~

몬스터메이커Ⅲ

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/24	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	소프엘	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	배터리 백업	게임 난이도	A Ⓑ C D D F

빛의 마술사, 루피아의 모험

패밀리용으로 초특급 인기를 누렸던 몬스터메이커가 드디어 슈퍼컴보이 RPG로 등장! 필드와 던전을 카드없이 마음껏 다닐 수 있게 되었다. 또 스토리는 5장으로 나누어져있다. 특히, 자연스러운 연결과 전개는 지금까지 맛볼 수 없었던 즐거움을 가져다주고 중간에 몬스타를 같은 편으로 끌어들이고 그 몬스타를 트레이드할 수 있는 흥미로운 시스템등 롤플레잉 게임의 색다른 재미를 느끼게 해줄 것이다. 그리고 아름다운 데피아네 공주, 링구, 그리고 로리엔등의 인물들이 험난한 모험을 겪으면서 루피아에게 바톤을 넘기게 된다.

필드

던전

카드없이도 던전을…

주목! 슈퍼 액티브 배틀, 전투 시스템의 일대 변신

전투 장면은 사이드 뷰 화면으로 커맨드 입력 방식이다. 애니메이션 패턴도 다양하고 캐릭터들의 특수능력도 풍부해서 질리지 않고 즐길 수 있다. 또 이 게임의 특징인 함정도 파워업되었고 감추어진 트릭에도 주의를 해야한다.

전투화면의 멋진 변신

공격수단이 이렇게 풍부하다니!

적보다 더 무서운 함정에 주의하라!

요정들과 대화를 나누는 소녀, 루피아

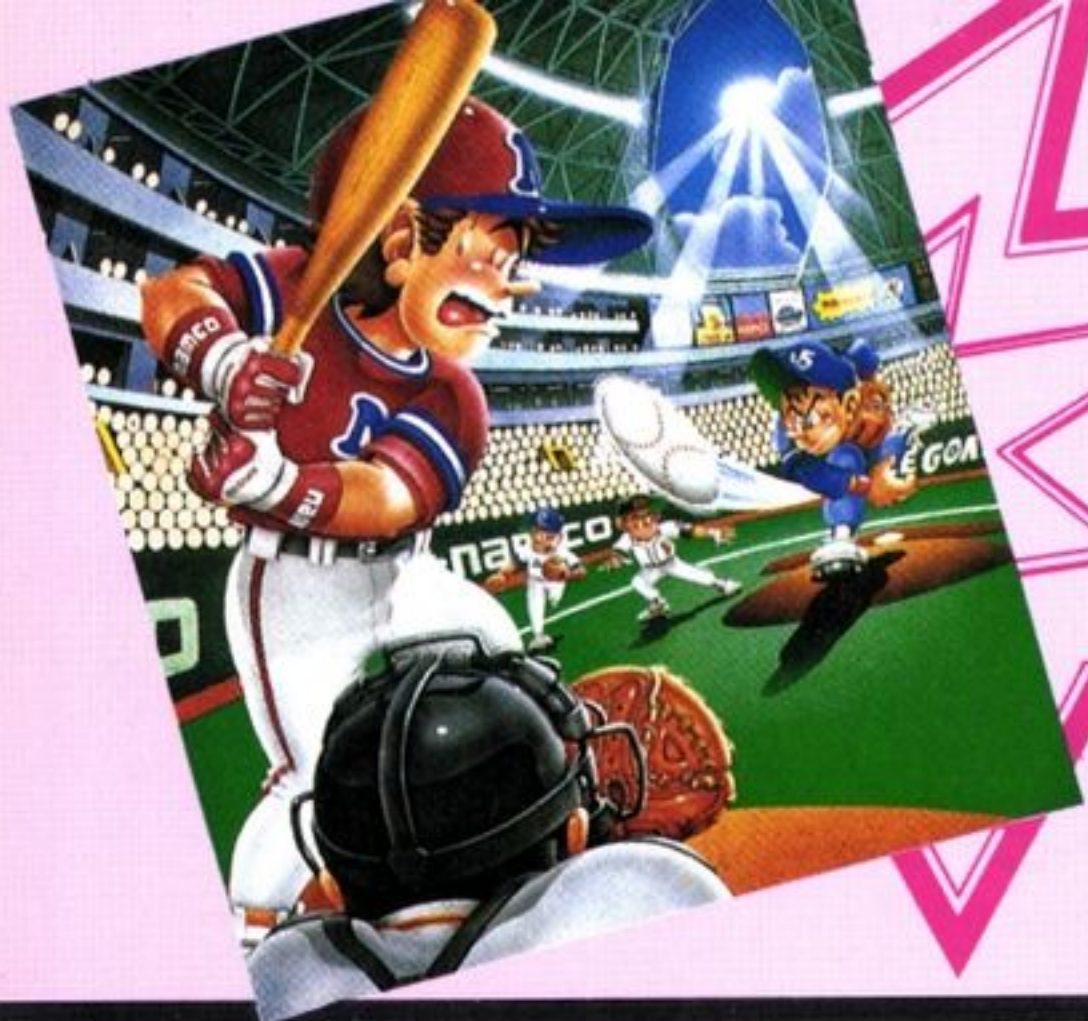
아직 견습생이지만 문득 자신의 힘을 깨달아가는 마법사 루피아, 그녀만 있으면 몬스터와 친구가 될 수 있다. 이 게임은 5장의 구성으로 1장에서 3장까지는 알샤루크, 에루사이스 왕자, 데아네가 주인공으로 4장에서 드디어 루피아의 등장! 5장에서 루피아는 온 대륙을 지배하려는 몬스터의 존재를 알아내고 우연히 여행에서 만난 동료들과 함께 힘을 모아 싸우기 위해 길을 떠난다.

카마롯트의 전사

에루후 왕자

어린거루의 왕녀

견습마녀 루피아의 등장

빛의 전사 총집결

패미스타 '94

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/1	장르	스포츠	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	남코	용량	2M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	3,900엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

야구 게임하면 언제나 패미스타를 말하곤 하지! 이번이 9번째 게임이지만 언제나 패미스타 야구는 우리들을 즐겁게 해주지! 또 한번 패미스타 94를 믿어보시라!

진짜 야구 선수들도 놀란 야구 게임!

런 존까지 118 미터라는 표시가 나온다. 잠실 운동장 보다도 작잖아!

또 한번의 패미스타의 등장! 여기에서 사용 되는 데이타는 모두 최근 것이라고!

한국과 일본이 일년에 한번씩 벌이는 한,일 슈퍼리그. 여러분 아실랑가 모르겠네요! 아무튼 이 게임은 그 슈퍼리그를 통해 서 보았던 일본 프로 야구 게임의 진수가 여기에 펼쳐진다. 연속으로 일본 시리즈를 4연패한 일본 야구의 최정상인 세이브 라이온즈 등 야구 게임의 명수가 여기에 있다. 자! 플레이~ 보우~루!

새롭게 첨가된 구장과 시스템에 주목하라!

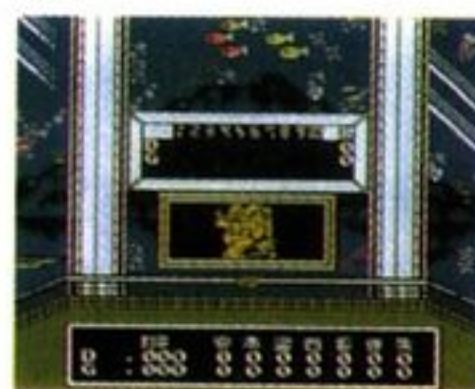
이번에 사용되는 구장은 조금씩 그 분위기가 다른 3개의 구장으로 각자의 성격에 맞추어 구장을 선택할 수 있다! 그리고 타석을 마음대로 변화시킬 수도 있는 등 여러가지 야구의 잔재미를 느낄 수 있는 시스템들이 가득하다!

스타트 버튼을 누른다!

깨끗하게 구성된 그래픽이 게임의 재미를 더 해준다!

스타트 버튼을 누르는 것에 따라 타석의 위치를 좌우로 이동시킬 수 있다

좌, 우 타석 선택 가능

7회, 즉 럭키 세븐 회에는 관중들이 풍선을 들고 재미있는 응원을 한다

주위 전체가 수족관으로 되어있는 구장도 있 다

3개의 모드로 즐거움을 만끽!

자! 그러니까 이 게임의 모드는 총 3개(1플레이어 모드, 2플레이어 모드, 최정상을 노려라!)로 구성되어 있고, 각 모드마다 16개 팀을 사용해 싸워 나가는것이다.

1P 모드는 컴퓨터와 싸우는 것이다. '컴퓨터 쯤이야'라고 생각하면 큰일난다는 혼다 아저씨의 말씀!

그리고 친구와 같이 할 수 있는 2P 모드(대전 모드)는 16개 팀 중 자신이 좋아하는 팀을 선택해 게임을 할 수 있다

1P, 2P 모드에서는 총 16개팀 중 자신이 좋아 하는 팀으로 올 수 있다

그리고 또 하나 패스워드로 급하면 소변보고도 게임을 다시할 수 있다

유유백서

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/12/22	장르	기타	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	남코	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

비주얼 장면, 전투 장면 등이 너무나 뛰어난 독특한 액션 게임, 아니 시뮬레이션 게임, 아니 여러 장르가 복합적으로 구성되어져 있는 이 게임은 전체적으로 섬세한 움직임과 그래픽이 뛰어나다! 자! 화끈한 영혼의 전투가 이제 우리들 앞에 있다!

비주얼이 뛰어난 영혼의 세계!

오 홋! 교통 사고로 죽은 중학생 소년이 펼치는 죽음의 세계 탐정 놀이! 이 게임의 최대 매력인 비주얼 배틀은 커맨드 입력에 의해서 행해진다. 커멘드는 십자버튼으로 행해지고 '투기'를 저축하면서 여러가지 버튼을 누르면서 커맨드를 입력한다.

버튼을 누르는 것을 여러가지 조합으로 펀치, 방어, 기술, 영혼 공격 등 4종류로 나누어지고 버튼을 오래 눌러 저축하면 성공율과 그 위력이 더욱 커진다. 전투 장면은 애니메이션 그대로 무척 뛰어나다.

스토리 모드에서는 영화를 보는 것같이 이런 그림이 나온다

여러분이 보고 있는 것은 바로 영조의 필살기 입니다

전투는 커맨드 입력으로 간단히 즐길 수 있다

영조와 함께 싸우는 주인공들!

영조 — 평범한 보통 소년이었으나 교통사고로 죽은 후 영혼세계에서 범죄인을 체포하는 영혼 세계 탐정으로 부활했다!

상원화진 — 처음에는 영조의 라이벌이었지만 영조에게 무슨일이 생기면 언제나 도와주는 착한 친구! 영혼의 기갈은 칼로 불같은 싸움을 한다

비영 — '사악한 눈'이라고 불리우는 도둑으로 '사옥염살권' 등 여러가지 강력한기술을 사용한다. 성격이 냉혹해 라이벌이 많다.

장미 — 원래는 도둑 '요괴 여우'였지만 인간의 몸과 일치해 지금은 인간 세상에서 살고 있다. 마계식물을 사용해 강력한 공격을 한다

영해사범 — 인간이지만 그녀의 5손가락에는 '영파권'이라는 무서운 기술을 가지고 있다. 한마디로 빈틈이 없는 끝내주는 아줌마이다

배틀마스타
-구극의 전사들-

슈퍼컴보이	국내 발매일	93/11/19	장르	격투액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	도시바 EMI	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

슈퍼컴보이에 이색적인 격투게임이 등장하였다. 아랑전설과 월드히어로즈에 도전장을 낸 이 게임은 총 8명을 선택할 수 있으며 여성 캐릭터가 2인이나 된다는 점이 독특하다고 할 수 있다. 손발이 꽁꽁 얼어붙는 겨울방학에 이 게임으로 몸을 후끈하게 만들어볼까.

최강의 명예를 건 싸움이 시작된다

3단, 4단 차기의 과격한 연속기, 방어도 완벽한 화려한 공중전, 또한 방어한 순간에 역전을 벌이는 전율의 카운터 공격… 지금까지의 격투 게임의 틀을 부순 이색 게임이 등장했다. 그 이름도 찬란한 「배틀마스터 - 구극의 전사 -」이다.

여러분은 우주 최강의 전사와 싸우고 그리고 그들을 무찌르기 위하여 최강의 컨비네이션 공격을 결정하여야만 한다.

스토리

서력 2년, 지구는 예기치 않은 우주에서 온 방문자를 맞이했다. 그의 이름은 "제노". 우주 최강인것을 증명하는 것이 그의 목적이며 그래서 지구 최강의 전사와 가장 싸우고 싶어 한다. 그리고 자신을 이기는 전사에게는 소원을 무엇이든 들어 준다고도 한다. 최강의 전투가 지금 시작되었다.

난무하는 필살기에 주목!!

전사들의 필살기의 일부를 소개하고자 한다. 통상공격과 조합하여 적을 공격하면 상대의 체력을 반으로 줄일 수 있다. 기술 구사의 타이밍을 잘 생각하여 적절히 사용하자.

뇌신각

초신권

테일 크랫슈

BOM² 롤링

슈퍼 드롭킥

8인의 배틀러를 선택

쇼우
다채로운 기술을 사용하는 어둠의 방위조직원.

첸스친
마피아의 대를 이을 지명자.

왓츠
파워풀한 앤드로이드 레슬러.

난마루
화려한 발기술을 보이는 어둠의 방위원.

지만
반칙기를 자랑으로 하는 해적전사.

알티아
예리한 기술을 가진 사이보그 전사.

소리드 바디
넓은 공격범위를 자랑으로 하는 폭력 우주경관.

울반
야수의 힘을 휘... 반수반인의 전...

1994. 1 JANUARY
게임챔프
PHANTASY STAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
						1 신정
2	3	4	5	6	7 게임챔프 2월호 배틀즈 인 배틀 매니악 (GB) 트윈비 레인보우 벨어드벤처(SFC)	8
9	10	11	12	13	14 필승! 스리세븐 화이터(SFC) 카오스 대혼전(MD)	15
16	17	18 텔레파시 퀴즈 마감	19	20 크로스 퍼즐 퀴즈 보너스 환상퀴즈 마감	21 화이어 엠블렘(SFC) NEL 프로풋볼 '94(MD)	22
23	24	25	26	27	28 소드매니악(SFC) 닌지 워리어즈 (SFC)	29 브레인로드(SFC)
30	31	사이보그 009(SFC) 에메랄드 드래곤(PC-CD) 러브퀘스트(FC) 쿨스폿(MD) 데빌즈코스(MD)	마신전생(SFC) 마이크로커즘(MD-CD) 배틀토드(GG) 용호의 권(MD) 유유백서 외전(MD)			

특보 2

BARE KNUCKLE III

등 장

베어너클 Ⅲ

수퍼 알라딘보이용 최고의 격투액션 게임 등장!

수퍼알라딘보이	현지 발매일	94/3/예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	세가	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

한층 강화된 시리즈 제3탄은

새로운 캐릭터도 첨가되어 더욱 뜨거운 격투를 펼칠 수 있다. 스테이지의 연출도 화려하게 되었다

디스코장에서의 격투도 첨가되었다

액셀의 뒤에는 적을 태운 보트가 다가온다

독특한 세계관과 세련된 음악, 그리고 자유도가 높은 액션으로 메가드라이브 유저의 지지를 확실히 잡아 온 베어너클도 벌써 이번작으로 3탄째를 맞이하게 된다.

이번에는 스토리적으로 액션 게임계에서 하나의 획을 그을 수 있다고 한다. 새로운 적과 새로운 동료가 등장하고 지금까지 등장한 캐릭터도 보다 파워업을 이루었다.

그러면 이번작의 변경점과 특징들을 챔프와 함께 조목조목 보도록 하자.

이렇게 놀라운 일이…

수퍼 알라딘보이용 최고의 인기격투 액션 시리즈 3탄이 또다시 봇물을 터뜨렸다. 그 이름하여 「베어너클 3」. 전작에서 1년이 지난 지금, 격투 게임계에 파문을 던지기 시작하였다. 특히 2인 동시플레이와 박력넘치는 필살기, 플레이어 교체 대전 모드 등 전작의 시스템을 그대로 채용하면서 요소요소에 파워업을 기했다.

게임계의 문제아 「베어너클 3」를 챔프와 함께 따뜻한 아랫목에서 접해보자.

그래픽의 파워 업

이번작은 게임자체의 용량이 대폭 늘었기 때문에 그래픽 면에서도 파워 업된 사실들을 접할 수 있다. 화면사진을 보면 알 수 있듯이 그림자 표현은 물론 캐릭터의 표정까지 섬세하게 처리된 것을 볼 수 있다. 배경적인 면으로도 전작에 비해 많은 기법을 볼 수 있으며 새로운 처리 등을 발견할 수 있다.

액셀의 그랜드어퍼. 근육질의 표현이 잘됐다

멀티엔딩제를 채용

게임의 끝부분에서 플레이어의 행동에 의해 스토리가 변화하고 진행하는 스테이지도 갈린다는 사실은 또 한번 충격을 주는 사실이다. 그렇다! 「베어너클 3」는 최종 스테이지가 2개 준비되어있다.

물론 엔딩도 2개가 있으므로 긴박감 넘치는 스토리 전개를 즐길 수 있다.

적을 분쇄하라

액셀의 드래곤 스매쉬가 불을 뿜는다

신기술 도입, 그리고 파워 업

전작「2」에서는 2종류의 필살기와 대쉬기술을 사용할 수 있게 되어 공략에 깊이를 더했지만 이번작에서는 한층 새로운 기술이 첨가되었다. 이번은 각 스테이지에 트랩이 설치된 곳도 있어서 그것을 능숙히 피하면서 격투를 벌인다는 즐거움도 있다.

대쉬이동

전작에서는 사미밖에 구사할 수 없었던 대쉬이동이 전캐릭터가 구사할 수 있게 되었다. 특히 이 기술은 적으로부터 도망갈 때 사용하게 된다. 단 가로 일직선으로밖에 이용할 수 없다.

대쉬로 적에게 접근하는 브레이즈

협력기가 부활

적을 잡은 다음 뛰어넘어 숄더태클로 넘겨버린다. 어택 자체는 제1작과 같다

제1작에서는 있었지만 제2작에서는 삭제된 협력기가 이번작에서 다시 부활하였다. 이 협력기는 구사하기 어려운 기술이라고 하는데 2인이 조를 짜기까지의 시간이 많이 걸리는게 흠이라면 흠이라고 할 수 있다.

무기로 필살기를 사용할 수 있다

게임중에 파이프와 나이프 등의 무기를 주우면 무기로서 사용할 수 있게 되었다.

나이프와 칼 등 무기필살기를 구사할 수 있다

사미의 봉을 사용한 무기필살기

4인의 용사가 화면을 빛낸다

악의 근원, 미스터 X는 액셀들의 활약에 의해 무너지고 거리에는 다시 평화가 찾아왔다. 그런 어느날 어느 조직의 음모에 의해「역사적 대참사」가 발생한다. 조직에서 탈퇴한 잔의 정보로 그 사실을 알아차린 액셀, 브레이즈, 사미의 3인은 잔을 동료로 삼고 조직을 파멸시키기 위해 격투의 전선에 우뚝 선다.

액셀

본명 액셀 스톤. 전 경찰관으로 머셜아트의 수완가이다. 얼굴은 전작 보다 강한 면을 강조했다. 점프력은 약하지만 기술이 파워적인 면에서 뛰어나다.

드래곤 윙

숄트 슬루

돌려베기

브레이즈

본명 브레이즈 필딩. 전 경찰관으로 동양의 무술에 뛰어나다. 파워점프, 스피트 등 모든 면에서 평균적이지만 섬세한 격투가 특기이다.

기공장

비상백려

사미

본명 사미헌터, 액셀 브레이지의 동료였던 아담의 동생. 파워와 스태미너는 없지만 스피드를 살린 격투가 특기이다.

올라타 치기

턱치기

콕크 스크류킥

잔

본명인지 별명인지는 아직도 의문이다. 어느 조직의 연구원으로 일했었는데 그 조직의 음모를 저지하기 위해 액셀들에게 도움을 요청했다. 자신의 몸을 개조하고 인간의 몸으로는 구사할 수 없는 기술을 구사.

선더볼트

라이트닝 태클

본격 시뮬레이션 드디어 등장!

슈퍼 로봇 대전

초특급 시뮬·롤플레잉 게임 또 한번 강타 예고!

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/예정	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	반프레스트	용량	12M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	배터리 백업	게임 난이도	ⒶBC DEF

오리지널 시뮬레이션 게임으로 국내에서도 엄청난 인기를 누렸던 슈퍼 로봇 대전의 외전 성격인 '슈퍼 로봇 대전 EX'가 올 봄을 강타할 예정이다.

각종 로봇들의 데이타를 철저하게 실어놓은 게임의 성실성이 이번에도 오리지널 시뮬레이션 팬들을 감동시킬 것이다.

이번 시스템은 진화했다!

이번 「EX」에는 전국마신 고소군이 등장한다. 시리즈의 외전 적인 성격으로 지금까지의 이야기와는 조금 다르다.

이번 이야기는 환타지의 이야기를 그린 것으로 '성전사 반바이'와 '고소군이' 뜨겁게 우리들에게 다가올 것이다.

아직 어떤 스토리로 전개될 것인가는 알 수 없지만 기존에 유명한 캐릭터들은 조작할 수 있다고 한다. 시스템은 더욱 진화했고, 플레이하기도 무척 쉽게 되었다고 한다.

사이바스타의 사이브라쉬는 아직도 건재하다. 이것이 없으면 게임을 시작할 수 없다

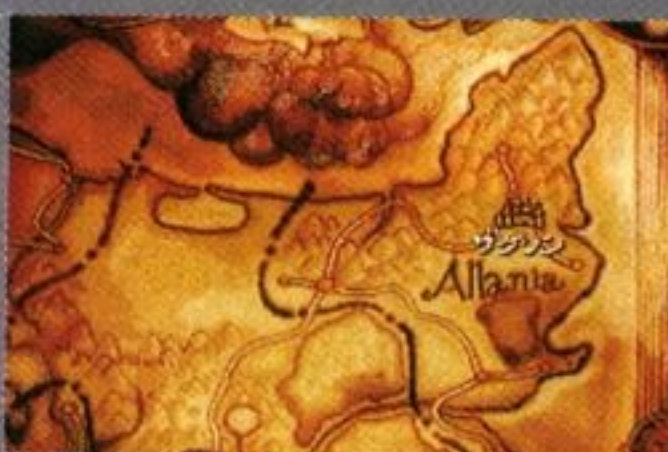
제 3 차 슈퍼로봇 대전 이 점이 다르다!

제 3차 로봇 대전		슈퍼 로봇 대전 EX
전작과 그다지 차이점은 없지만 그래픽과 문자들이 섬세하게 표현되어 있다.	전투화면	사용한 정신(精神) 커맨드의 표시와 사용하고 있는 무기의 표시가 표시되었고 새로운 그래픽도 첨가되었다.
캐릭터들의 대화나 그래픽들이 자동적으로 처리되었다. 또 시뮬레이션성을 강조한 시스템이 좋은 호평을 받았다.	이벤트와 대화	이번에는 두개의 윈도우에서 대화를 하는 장면이 보인다. 그리고 지도위에서도 필드의 선택이 가능하다. 시나리오도 상당히 복잡해 보인다
지금까지 기본적으로 지구와 우주가 무대였다. 특히 건담계는 세계로 설정되어 있기 때문에 실제 지명도 있었다	설명필드화면	이번 세계는 완전히 환타지를 기본으로 구성되어 있다. 그래서 주 무대는 동굴과 성 등이 주무대이다. 이곳은 마도의 탑이다. 역시 환타지 세계에서 빠질 수 없는 곳이 탑이지 뭐!

성전사 단바인 이란?

「오하의 힘」은 인간들이 잃어버린 일종 초능력이다. 이 힘을 모두 사용해서 로봇을 조정할 수 있는 아주 독특한 로봇인 「성전사 단바인」.

땅과 바다 사이에 존재하는 이색 세계 '바이스톤 웰'이 무대이다. 그곳은 인간 세계와 비슷한 곳으로 왕과 기사, 그리고 로봇 오라바이가 대활략을 펼치는 것이다.

메가드라이브가 발매되고 5년, 메가CD가 세상에 모습을 드러낸 지도 2년에 접어들고 있다. 과연 우리는 메가드라이브에 대해 얼마나 알고 게임을 즐기고 있는지? 돌이켜보면 메가드라 이브의 역사는 투쟁, 그 자체였다고 해도 과언이 아닐 것이다. 메가드라이브 탄생 5년을 맞아 역사도 되새겨 보고 앞으로의 전망도 겸해서 알아보기로 한다.

메가드라이브의 영광과 시련

메가드라이브의 탄생 배경

메가드라이브가 탄생되기 전년도인 1987년은 닌텐도의 패밀리와 NEC의 PC 엔진이 경합을 벌이고 있었고 세가도 마스터 시스템을 시판하고는 있었으나 양사의 판매율에 못미치는 저조한 실적을 보이고 있었다.

당시 게임기 시장은 급속한 발전을 이룩하고 있었고 세가는 PC 엔진의 고성능과 닌텐도의 풍부한 서드파티를 동시에 이기려면 압도적인 하드웨어를 시판하는 수 밖에 없다라는 결론을 내리고 새로운 가정용 게임기의 개발에 들어갔다. 세가의 새로운 게임기가 이제까지의 가정용 게임기를 능가하는 16비트가 될 것이라는 뉴스는 1987년말에 게임 업계에 알려졌고 많은 서드파티의 참여를 활성화 시켰다. 그로부터 1년뒤인 1988년 10월, 당시로서는 경이적인 성능의 16비트 게임기 메가드라이브는 탄생되었다.

메가드라이브의 주변기기도 매우 다양해졌다

메가드라이브의 화려한 스타트

메가드라이브가 발매되면서 타수진, 수왕기, 환타시스타 2 등의 게임이 같이 발매되었는데 초기에 메가드라이브의 성능을 확인시켜주는데 지대한 공을 세운 게임들이기도 하다. 여기서부터 1989년 말의 공작왕 2까지를 메가드라이브 제 1세대 게임이라고 부른다. 1세대 게임 중 수퍼대전략 같은 경우는 당시의 다른 어떤 게임기도 쫓아올 수 없는 사실적인 그래픽과 빠른 연산속도, 사운드 등을 갖춰 「차세대 게임기는 메가드라이브」라는 인식을 심어주기에 충분했고 환타시스타 2의 경우는 다른 게임기(주로 패밀리)에서 볼 수 없었던 화려한 전투 애니메이션, 멀티 시나리오 등으로 메가드라이브의 판매율에 직접적인 영향을 끼치기도 했다.

1989년말 수퍼 시노비가 나오고나서 메가드라이브의 게임은 제 2세대에 접어들게 된다. 제 1세대에서는 다른 게임기가 따라올 수 없는 우수한 성능을 피력하는 시기라고 했다면 제 2세대는 메가드라이브의 본격적인 게임들이 활개치는 시기라고 볼 수 있다. 제 2세대에 등장하는 게임들은 메가드라이브의 성능에 이제까지 쌓아올린 노하우를 결집시켜 좀더 원숙한 게임들이 나올 수 있게 되었다. 제 2세대의 막을 연 수퍼시노비는

메가드라이브 명성을 드날렸던 「환타시스타 2」 우리나라 유저들에겐 이 게임이 그다지 알려지지는 않았지만 일본에서는 혁신적인 롤플레잉으로 평가 받으며 대힛트를 기록했었다

당시의 게임센타 게임에 비교해 봐도 손색이 없을 정도의 수준이었으며 국내에서는 수퍼시노비를 게임센터용으로 개조해서 시판할 정도였으니 그 화려함은 짐작하고도 남을 것이다.

메가드라이브의 시련이 시작되다

1990년 중반에 들어와서 메가드라이브의 게임은 한달에 5개 이상이 배출되는 등 엄청난 호황을 누렸다. 더구나 썬더포스 Ⅲ 가 밀리언 셀러(100만 개 이상의 판매고 실현)를 기록하면서 메가드라이브가 게임 시장을 평정하는 것 처럼 보이기까지 했으나…

수퍼시노비는 폭발적인 인기였다

그간 발매를 미뤄왔던 닌텐도의 신형 16비트 게임기 슈퍼패미컴이 1990년 11월에 갑자기 발매되었고 다음해 7월까지 200만대 이상 팔리는 쾌조를 보였다. 이에 질세라 메가드라이브도 한달에 10여개의 소프트를 내놓아 대항하고자 했으나 역부족이었다. 이무렵에는 어드밴스드 대전략과 같은 유명한 명작들도 슈퍼패미컴의 광대한 그늘에 가려질 정도였다.

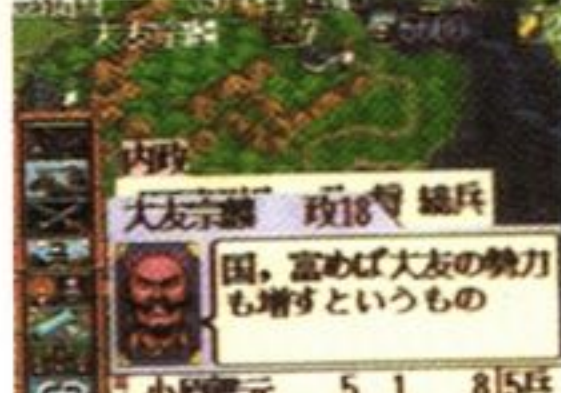
메가드라이브의 역습과 또다른 시련

1991년 12월은 메가드라이브에 있어 최고의 한달이었다. 메가드라이브 게임으로서는 최고로 소프트웨어가 많이 발매된 한달이면서(20개) NEC의 CD 독주에 종지부를 찍는 메가CD 탄생의 달이기도 했기 때문이다. 1991년 12월에 메가CD와 함께 CD 소프트 6개가 동시에 발매되었으나 혹성 우드스톡, 어네스트 에반즈 같은 게임은 기계의 성능을 반도 활용하지 못했다는 비난을 면치 못하며 판매율이 저조해 다른 업체들의 개발 의욕마저 저하시켰다. 하지만 1991년을 3일 남겨놓은 12월 28일에 발매된 게임아츠의 천하포무라는 시뮬레이션 게임은 일본내에서 폭발적인 인기를 얻어내는데 성공했고 메가CD의 고성능과 게임아츠의 응원에 힘입어 한달동안 메가CD는 20만대를 판매할 수 있었다. 그러나 잠시 후, 메가드라이브의 롬게임은 양질의 게임이 크리스마스 시즌에 많이 발매된 덕분에 회생하는듯 했으나 CD쪽은 게임들이 기계의 성능에 따라오지 못하는 졸작들이라는 평가와 함께 판매율이 점차 떨어지기 시작했다.

어드벤스드 대전략 역시 밀리언셀러를 기록 했으나 시뮬레이션 유저층에는 한계가 있었다

메가CD의 실추된 이미지는 좀처럼 회복되지 않고 판매율은 점점 떨어져 1992년 1월부터 5월까지 5달간 3만대만이 판매되는 저조한 실적을 보였다. 세가가 원래 세운 계획에 의하면 1995년까지 메가CD 100만대를 보급한다는 계획이었기 때문에 세가로서는 이같은 실적이 그렇게 저조한 것은 아니었지만 게임 소프트 제작업계의 반응은 그렇지 못했다. 메가CD는 실패작이라느니, 메가CD의 서드파티 대부분이 손을 뗄 것이라느니… 하는 별의별 소문이 떠도면서 메가CD는 사장되는 것이 아닌가하는 우려까지 나오게 되었다.

메가CD의 구세주 게임아츠

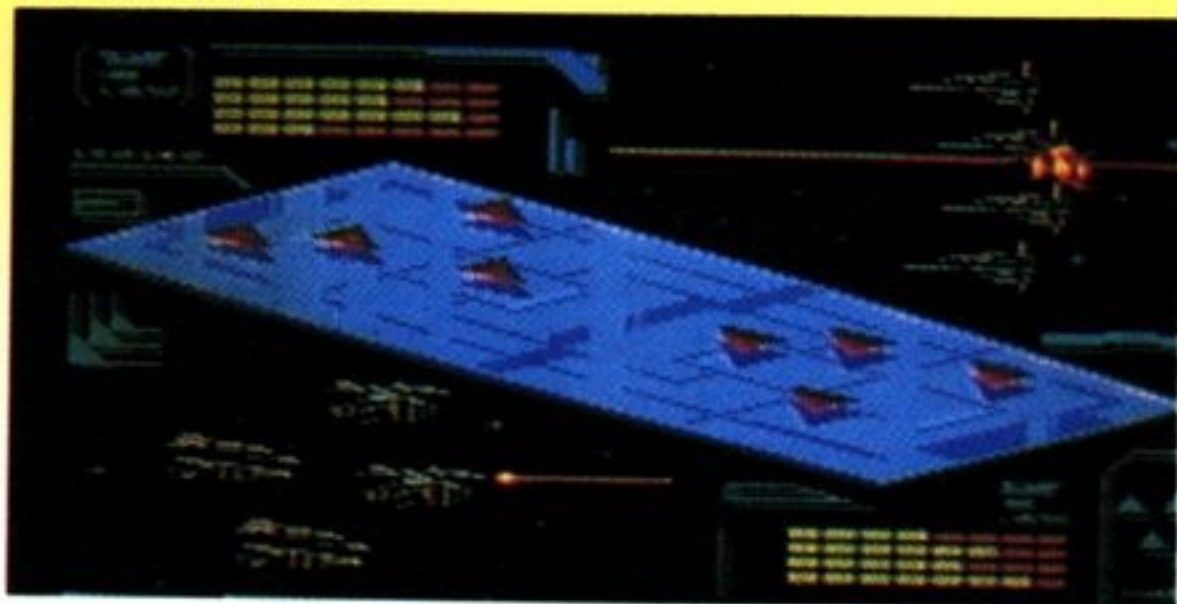
1992년 6월 22일 기존의 롤플레잉 방식에 새로운 획을 긋는 게임이 발매되었다. 메가CD와 동시에 발매될 예정으로 있으면서 새롭고 참신한 시스템이 유저들의 가슴을 설레게 했던 게임아츠의 루나 더 실버스타가 1년간의 발매연기 끝에 드디어 발매된 것이다. 루나 더 실버스타는 기존의 롤플레잉 게임들과 비교했을 때 여러가지 면이 개선된 명작 롤플레잉이었다.

천하포무는 고에이의 시스템을 탈피한 획기적인 시뮬레이션으로 인정 받았다

CD를 매체로 하면서 캐릭터의 대사가 많이 나오지 않는 것과 전체적인 스토리가 짧다는 것이 약점으로 작용하긴 했으나 메가드라이브라고 믿어지지 않을 정도의 수준 높은 필드 그래픽, 방대한 맵, 간결하면서도 화려한 전투 시스템 등은 "과연 메가CD„라는 말이 나올 정도의 인기를 끌어 메가CD의 판매율은 이 시점부터 다시 신장되기 시작했다.

덧붙여 살펴보는 수퍼 알라딘보이의 역사

한편, 국내에서 메가드라이브는 어떤 상황이었는지? 1990년에 국내 최대 가전 메이커인 삼성전자는 세가와 모종의 계약을 체결하고 메가드라이브를 수입 시판에 들어갔다. 이때 삼성은 세가로부터 메가드라이브에 관한 조립생산의 자격을 얻었고 게임 개발에 관한 협조도 약속받을 수 있었다(후에 밝혀진 말에 의하면 국내 게임 독점 판매권만은 획득하지 못했다고 한다). 1990년 당시 국내에 퍼져 있는 메가드라이브의 출하대수는 어림잡아 삼만여대, 닌텐도의 패밀리 게임기가 십오만대 이상 퍼져있는 현실을 감안할때 세가와 계약을 체결한 것은 약간 무모하다고 볼 수도 있는 사업이었지만 삼성은 지속적인 홍보와 판매망 구축에 주력하여 현재에 이르기까지 닌텐도

의 지원을 받고 있는 현대전자의 슈퍼컴보이에 비해 출하 대수 면에서는 우세를 보이고 있다. 1990년에는 수퍼겜보이라고 명명한 것을 1993년에는 자사의 컴퓨터 로고와 맞게 수퍼알라딘보이라는 이름으로 바꾸고 메가 CD까지 취급하는 한편 국산 게임 개발에도 주력하면서 수파알라딘보이의 앞날을 밝게 해주고 있다.

루나의 진보된 전투 시스템

현재의 수퍼 알라딘보이와 메가드라이브 현황

수퍼 알라딘보이의 알라딘 로고. 국내 유저들로부터는 메가드라이브나 제네시스라는 이름에 비해 약간 시대에 뒤떨어지는 모델명이라는 혹평도…

현재 수퍼 알라딘보이의 사정은 그다지 밝은 편이 아니다. 현대의 슈퍼컴보이가 닌텐도의 전폭적인 지원을 받는 가운데 알라딘보이의 시장을 무섭게 잠식하고 있으며 일본내에서는 슈퍼패미컴의 신작들이 홍수같이 쏟아지는 가운데 메가드라이브는「샤이닝시리즈」나「플러스」같은 명작을 기대고 겨우 유지해가는 실정이다. 그렇다면 앞으로 메가팬들의 앞길은? 이대로 메가드라이브는 주저 앉는가? 아니, 아직 메가드라이브의 앞날은 어둡지 않다. 바로 이 글을 쓰고 있는 이돌컴도 메가팬의 한사람. 바로 그런 시각에서 메가드라이브의 가능성을 여러 동지들 앞에서(?) 설명해 보기로 하겠다.

'93 메가드라이브 총결산과 전망

메가드라이브 본체 발표 이래 5년. 메가드라이브와 메가 CD 본체도 신형의「2」가 발매되어 모델 체인지. 6버튼 패드, 마우스 등의 주변기기도 충실해지고 레이저 액티브와 원더메가 2 등의 새로운 기기도 발표되었다.

소프트쪽도 예년에 비해 괄목할 만한 성장을 거둬「건스터 히어로즈」,「에코 더 돌핀」등의 수작도 많았고 롤플레잉도 개수는 적었지만「샤이닝포스 2」와「환타시스타— 천년기의 끝으로 등의 대표할 만한 시리즈가 발매되었다.

뿐만 아니라 메가CD에 관해서도「실피드」,「나이트트랩」,「몽견관 이야기」등의 진짜 CD—ROM다운 작품이 풍성했다. 또, 캡콤의 참여와「스화2 대쉬 플러스」의 발매도 슈퍼패미컴, PC엔진과 동시기에 발매되 화제를 불러 일으키기도 했다.

이제 93년 한해를 돌아보고 금년 이후의 동향, 그리고 세가를 선두로 차세대 기기의 동향도 엮어서 알아 보기로하자.

세가마우스

원더메가—
7월 2일에 발매된 원더메가 2. 장비하고 일체형이면서 무선패드를 있다

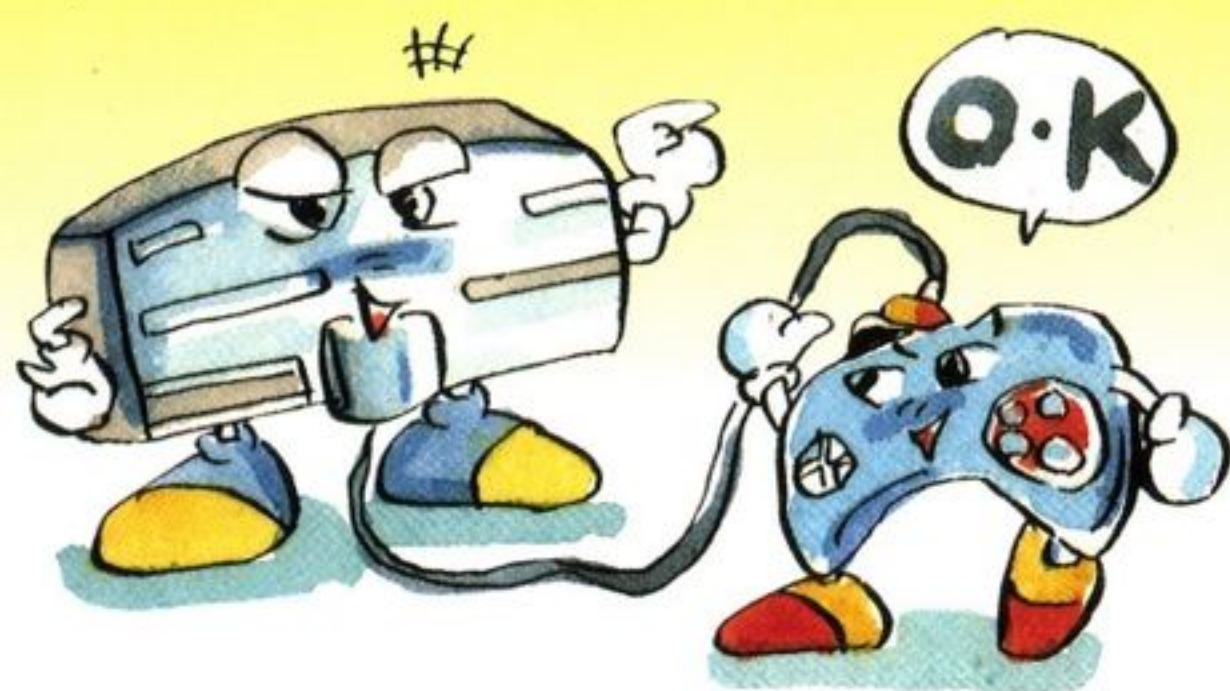
레이저 액티브—CD—ROM과 레이저 디스크의 장점이 합쳐진 메가LD의 판매도 호평 이었다

무선패드

메가젯트—여객기 안에 장착하게끔 설계된 메가젯트는 기존의 메가드라이브 게임을 즐 길 수 있다. 곧 시판될 예정이라고 하니 이 젠 자동차 안에서도 메가드라이브 게임을 즐길 수 있다는 뜻인가?

토픽 1―메가드라이브의 주변기기 속속 파워 업!

88년 10월에 발매되어 6년째에 접어든 메가드라이브가 드디어 모습을 탈바꿈 하기 시작했다. 디자인은 좀더 세련되어지고 가격은 싸져 더욱 매력적인 게임기로 변신한 것이다. 메가드라이브 2나 메가CD 2는 종전의 기능을 거의 유지시키면서 가격은 종전의 60퍼센트로 책정되어 많은 호응을 얻었다.

세가와 라이센스를 체결한 빅터도 게임기로서는 사상 처음으로 무선패드를 표준장비한 원더메가 2를 발매했으며 파이오니아가 1월에 발표한 LD―ROM 시스템「레이저 액티브」를 작년 8월에 발매한 일 등은 유저들에게 선택의 폭이 그만큼 넓어진 것이다.

토픽 2―캡콤의 메가드라이브 참여

뭐니뭐니해도 93년 최대의 뉴스는 3월 11일의 "캡콤―메가드라이브 참여 결정"이었을 것이다. 캡콤이 참여 1탄으로 발매를 결정한 것은 6월에 발매가 예정되었던「스트리트 화이터 2 대쉬」그러나 갑자기 발매가 9월로 연기되어 버렸는데 이것은 업계, 유저들에게 파동을 불러일으키고 신문 등에서는「닌텐도에 대한 배려」라고까지 보도되기도 했다.

결국 24메가로 용량이 늘고 새로운 모드를 탑재시켜 게임성을 높이기 위해 기간을 늘렸다고 밝혀지기는 했지만 만약「대쉬 플러스」가 6월에 발매될 수 있었다면 메가드라이브 2의 판매대수, 보급에도 상당한 영향을 미쳤을 것. 앞으로도 캡콤에서 2탄, 3탄의 우수 소프트가 등장하기를 기대해본다.

NINTENDO KILLED MY SON

"I would tell every parent not to buy these games for kids"

健康上のご注意

닌텐도의 소프트 제작사에 대한 지배력이 건재하다고 믿는「니혼게이자이 신문」의 보도기사

토픽 3―선두를 달리는 아케이드 부문

업소용 게임에서 정상을 지키고 있는 세가는 8월에 개최된 AM 쇼에서도 모델 1을 사용한 격투게임「버철화이터」, 미국의 군수관련회사 '마틴마리에타'와 공동개발로 최신 컴퓨터 그래픽을 이용한「데이토나」를 발표해 자사의 기술력을 널리 알리는 계기가 되었다. 그밖에 5월 발매의「아우트 런너즈」는 ISDN 회선을 이용해 화제가 되었고 6월에는 영국의 W 인더스트리즈 회사와 업소용 시뮬레이션 장비의 개발로 제휴하는 등 신기술의 공유에도 선두를 달리고 있다.

94년에는 어뮤즈먼트 시설의 개장도 서둘러 각지의 백화점이나 쇼핑센터에 세가월드가 속속 개장될 예정이라고…

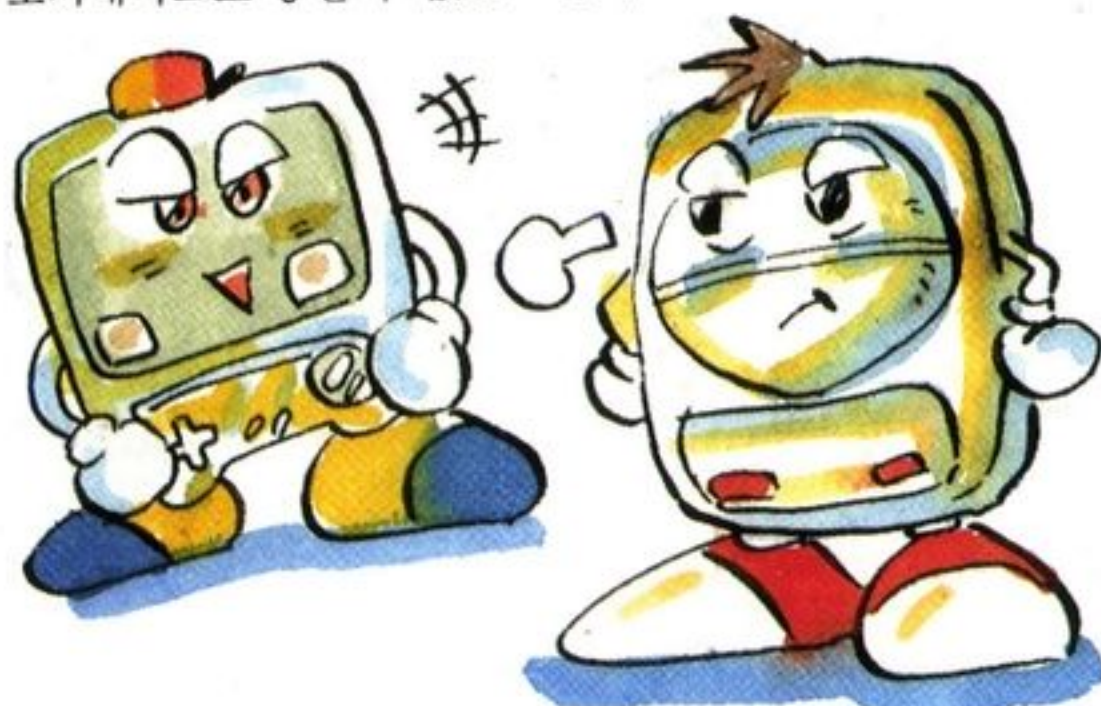
요코하마에 개장된 대형 AM(어뮤즈먼트) 시설

모델 2 보드는 고속맵핑 기능이 첨가되어 그래픽이 더욱 리얼해졌다

주목! 94년

94년 메가CD의 향방은?

메가CD도 94년은 CD가 아니면 안되는, CD의 특징을 200퍼센트 활용한 소프트가 속속 발매될 예정으로 있어 메가팬들의 가슴을 설레게 하고있다. 그중에도 실사처리가 돋보이는「나이트트랩」, 폴리곤 영상을 실사에 최대한 근접시킨「AX101」, 어드벤처 게임의 새로운 시대를 예고할「몽견관 이야기」등은 정말 메가―CD만의 초기대작으로 놓칠 수 없는 게임들. 그외「로도스 섬 전기」,「해븐리 심포니」등도 독특한 장르를 개척할 것으로 보인다.

풀화면 실사의「해븐리 심포니」

94년 메가드라이브의 전망

세가는 「지금부터는 메가드라이브를 사더라도 후회하지 않을 만큼 전폭적인 지원을 하겠다」라는 방침을 세우고 있다. 실제 발매 스케줄을 보더라도 「버철레이싱」, 「소닉 더 헤지혹 3」 등 명작이 가득한 상황.

메가드라이브 최초의 DSP 탑재 소프트 V.R.은 초기대작

이 작품들은 그래픽, 연출, 사운드, 스피드… 모든 요건이 1급인 게임으로 평가 받고 있다. 더구나 세가만의 오리지널 롤플레잉 초대작이 봄을 기해서 발매될 예정이라고. 과연 이 게임은 기존의 롤플레잉과 어떤 차이점을 가지고 우리들 앞에 나타날 것인지?

세가 게임기 총판매량

메가드라이브/제네시스

88: 40 / 89: 60, 40 / 90: 90, 90, 60 / 91: 70, 170, 120 / 92: 40, 380, 330 / 93: 80, 600, 350

CD-ROM

91: 20 / 92: 8, 30, 7 / 93: 25, 65, 60

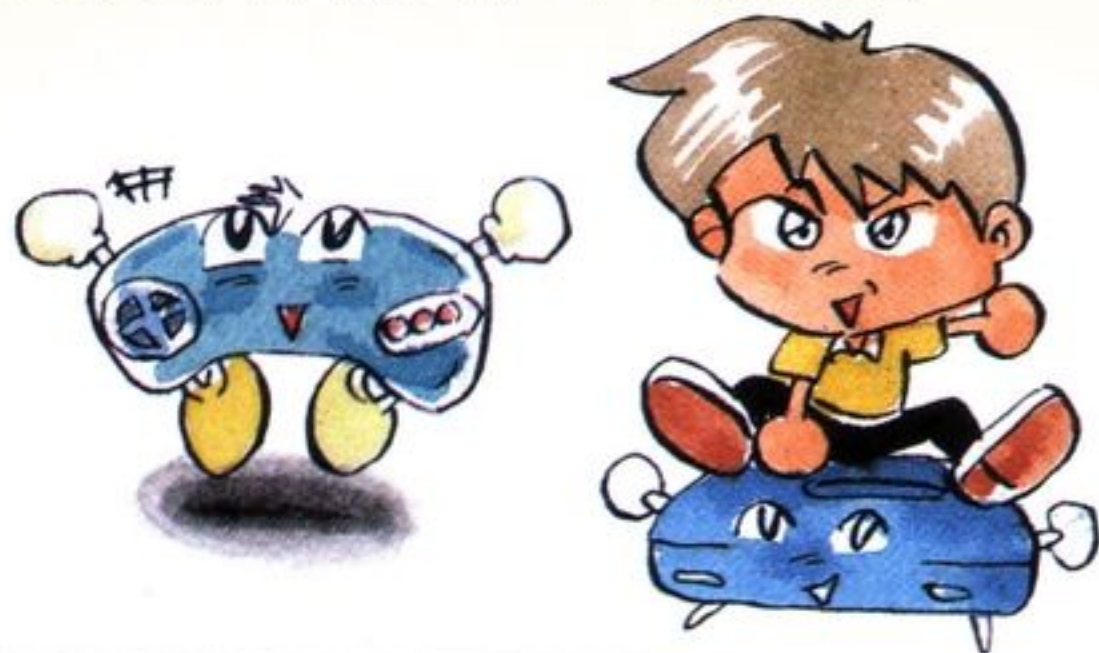
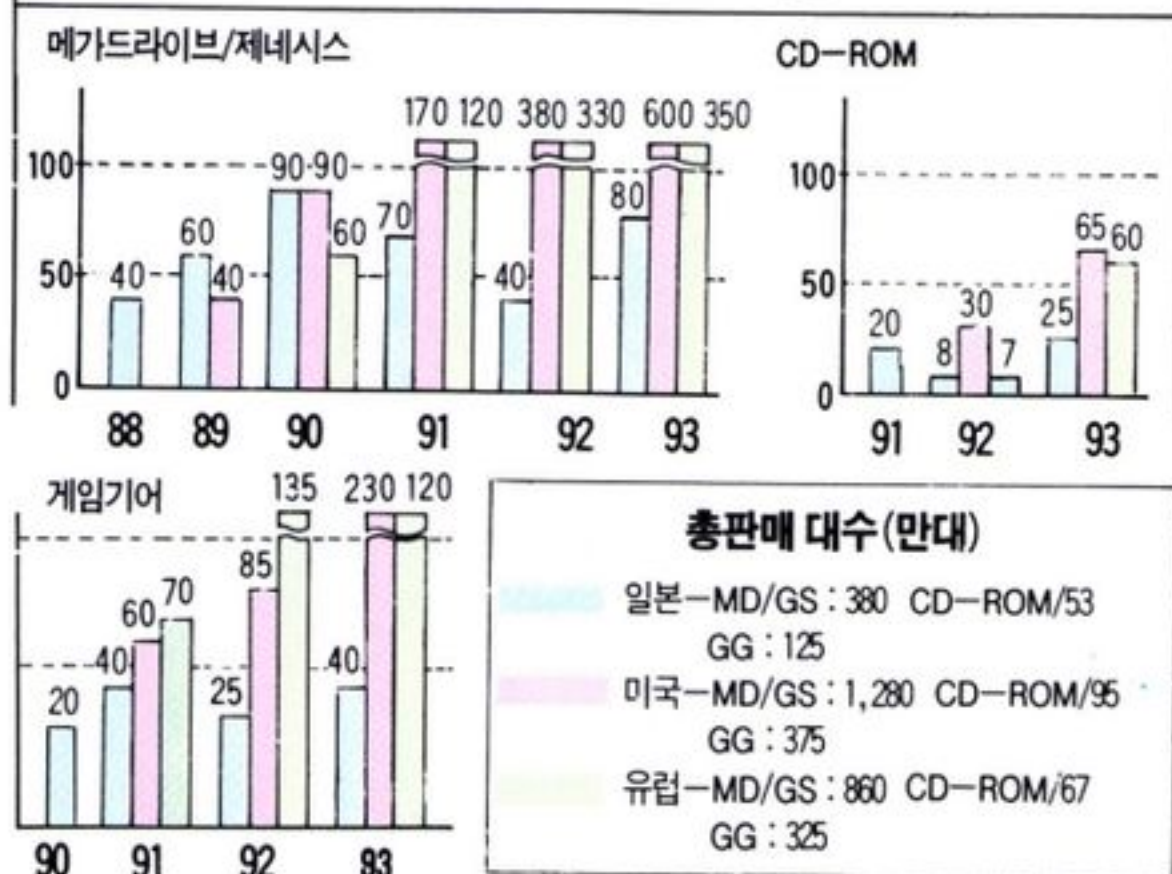
게임기어

90: 20 / 91: 40, 60, 70 / 92: 25, 85, 135 / 93: 40, 230, 120

총판매 대수(만대)

일본-MD/GS : 380 CD-ROM/53 GG : 125

미국-MD/GS : 1,280 CD-ROM/95 GG : 375

유럽-MD/GS : 860 CD-ROM/67 GG : 325

메가드라이브여 영원히

현재 메가드라이브는 게임 종주국이라 불리는 일본에서 슈퍼패미컴에 압도적으로 밀리고 있으나 (출하대수에서 2배 이상 뒤짐) 유럽, 아메리카, 동남아, 한국 등지에서는 우위를 점하고 있다. 즉, 우리나라에서도 아직까지는 메가드라이브(수퍼 알라딘보이)가 우위를 점하고 있다는 말이 된다. 돌컴의 우수한 (?) CPU로 측정해본 결과 앞으로 메가드라이브가 번창할 수 있는 방법은 CD 게임에 주력하는 방법뿐이라고 생각한다. 현재 메가드라이브의 숙적 슈퍼패미컴은 너무나도 거대화 되어 버렸기 때문에 단기간에 추월하는 것은 불가능하다. 그러나 현재 닌텐도가 개입 않고있는 CD 분야라면 해볼만 하지 않을까?

기존의 메가드라이브 팬들도 세가가 좀더 CD 게임에 전력해 줄 것을 바라고 있다. 이에 대해 세가측은 또, 이렇게 말한다. "기존의 롬게임에도 계속해서 지원해야 하기 때문에 CD 게임에만 주력할 수는 없다" 그러나 기자의 생각은 틀리다. 메가드라이브의 300만유저도 중요하다. 하지만 세가가 당초 세운 계획은 1995년까지 메가CD 100만대를 보급하고 CD 게임계의 주도권을 철저하게 장악한다는 것이 아니었는가? 그러기 위해서는 지금 좀더 CD쪽에 주력할 필요가 있지 않나 싶다. 닌텐도가 CD에 손대기 전에 기반을 닦아 놓는다면 최소한 메가드라이브 초기와 같은 우세는 점할 수 있지 않을까 예측해 볼 수 있는 것이다.

현재 메가CD의 서드파티는 상당히 얄팍한 수준이다. 원래 참여를 결정했던 리버힐 등이 빠져나가면서 서드파티간의 분위기는 더욱 침체 되었다. 하지만 세가는 이런 것들을 커버할 능력이 있고 실제로 공화당이 제작하다가 포기한 슈발츠쉴드를 훨씬 파워 업시켜 발매한 사례도 있다. 원래 공화당측에서 제작하던 슈발츠쉴드에는 PC 엔진과 마찬가지로 전투신이 존재하지 않았다. 하지만 세가는 여기에 독자적인 전투 시스템을 첨가하여 기존 유저들에게 새로운 이미지를 심어주었던 것이다. 세가는 과거 게임기 사상 최강의 시뮬레이션으로 평가 받는 어드밴스드 대전략과 역시 수작으로 평가 받는 수퍼대전략을 만든 노하우가 있기 때문에 시뮬레이션 분야에는 독보적이라는 평가를 받고있다. 메가CD에 관해서는 세가와 형제 회사라고 생각할 수 있는 게임아츠도 지지 않는다. 그들은 아무도 생각지 못한 폴리곤 게임 실피드를 내놓았고 상식적으로 불가능할 거라고 생각했던 소학관과의 라이센스를 획득했다(소학관의 캐릭터를 이용하기 위해 여러 회사가 라이센스를 맺고 싶어한다)

게임아츠가 속속 내놓을 게임들 역시 명작 행렬이다. 메가CD의 초힛트작으로 기록되어 있는 루나의 후속편 루나 2, CD 게임 최초로 등장시킬 우루세이야쯔라, 고에이 방식의 시뮬레이션계에 종지부를 찍은 천하포무의 제 2탄… 메가드라이브와 메가CD는 더욱 번창하여 새턴으로 이어지리라고 믿어 의심치 않는다.

게임아츠의 신작 루나 더 실버스타 이번엔 어떤 시스템으로 우리를 놀라게 할까? 과연 획기적인 전투 시스템은?

화이어 엠블렘

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1/21	장르	시뮬레이션 RPG	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	닌텐도	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	AⒷC DEF

지난호에 이어 이번에는 시나리오와 공략에 들어가기 앞서 전투 시스템을 중심으로 새로운 소식을 전하고자 한다.

이전 패밀리용으로 발매된 적있는 화이어 엠블렘은 시뮬레이션 RPG의 원조적인 존재로 유명하다. 시뮬레이션 게임이면서 캐릭터 성장과 스토리성등 RPG적인 요소를 많이 도입해 대인기가 되었다. 새로운 모습으로 단장한 슈퍼컴보이용에서는 24메가의 대용량을 살려 보다 진화한 내용으로 그 전모를 보여주고 있다. 이번호에서는 제1부와 제2부의 진행방법과 스토리성을 가미한 패턴 등을 소개한다.

제1부/암흑전쟁론

지난호에 소개했듯이 제1부는 이전 발매되었던 패밀리용을 다시 한번 만든 것이다. 하지만 전작에 비해 색다른 구성을 연출했기 때문에 게임은 한층 재미있게 될 것을 보증한다. 특히 25장 있던 시나리오가 20장으로 되고 이야기가 보다 드라마틱한 전개로 되어있다.

또 처음 즐기는 유저라면 화이어 엠블렘이 가지고 있는 캐릭터를 성장시키는 즐거움과 적의 동작에 대응해 전략을 생각하는 심도있는 체험을 할 수 있을 것이다.

역시 제1부를 즐기고나서 제2부를 즐기는 쪽이 낫다

2가지 이야기가 들어있다

슈퍼컴보이용 화이어 엠블렘은 2부 구성으로 되어있다. 제1부 암흑전쟁편은 3년전에 발매된 패밀리용의 재방송이다.

제2부 영웅전쟁편은 암흑전쟁편의 1년 후를 무대로한 완전한 신작이며 더우기 게임은 어느쪽으로도 플레이가 가능하다.

게임스타트 직후에 어느쪽부터 즐겨나갈까를 선택할 수 있다

제1부 암흑전쟁편 암흑용과 빛의 검

패밀리용과는 맵의 수가 틀리다. 물론 제1부에서 새로운 시스템은 사용할 수 있다

제2부 영웅전쟁론 문장의 수수께끼

전혀 새롭게 만들어진 제1부의 속편. 새로운 캐릭터도 계속해서 등장한다

마르스의 여행이 시작된다

오프닝이 끝나면 드디어 게임이 스타트된다. 제1장의 시작인 것이다. 최초의 맵이 등장하는데 우선은 그 맵에 익숙하는 것이 첫 관문이다. 그런 뜻에서 제1장을 예로 기본적인 게임의 진행방법을 소개하고자 한다.

제1장 타리스섬 맵

1〉출격준비

여기에서는 맵을 보고 소지한 아이템을 정비하기도 하고 전투에 내놓을 유니트를 선택한다. 중요한 작업인 만큼 천천히 신중하게 대처해야 한다. 단 실제의 게임에서는 제2장부터 이 화면이 등장한다.

2〉전투

맵 상에 있는 적 유니트에 접근하면 공격할 수 있다. 기본적으로는 궁병으로 접근공격을 하고나서 직접공격으로 일격을 가한다는 패턴이 가장 좋을 것이다.

3〉정보수집

전투뿐만 아니라 민가와 마을에서 정보수집을 하는 것도 중요하다. 적과 싸우는 중에 도움이 되는 힌트를 가르쳐주는 사람은 결코 적지는 않다.

4〉제압

보스를 무찌르고 마르스가 성과 성곽 위에서 이동하면 제압 커맨드가 표시된다. 그대로 실행하면 이 맵은 종료된다. 메시지가 표시된 후 다음 맵으로 진행할 수 있다. 단 일단 제압하면 상점과 마을등에는 들어갈 수 없으므로 남김이 없도록 주의를 기하자.

체크포인트 적의 이동거리를 확인하자

적 유니트에 커서를 맞추고 십자 버튼을 누르면 그 유니트의 이동범위를 알 수 있다. 상대의 공격범위에 들어가지 않도록 확인하는 것이 중요하다.

상대의 이동범위를 생각해 이쪽의 전략을 생각하면 된다

제2부/영웅전쟁편

제2부는 암흑전쟁부터 수년 후를 무대로 한 전혀 새로운 이야기다. 물론 제1부에 등장한 캐릭터도 있다. 그들을 어떻게 이동시키고 성장시키는가는 지휘관인 플레이어의 손에 달려있다.

또 이야기뿐만 아니라 맵의 구성과 출현하는 적 유니트의 경향도 제1부와는 전혀 다르다.

제2부부터 등장하는 세실. 그녀뿐만 아니라 새로운 캐릭터가 계속해서 동료가 된다

제1장-구루니아 원정

황제로부터 반란이 일어난 그루니아 왕국의진압을 요청받은 마루스는 제이간들과 함께 여행을 떠난다.

제1장인 만큼 난이도는 높지 않지만 계곡을 건너는 장소가 포인트로 등장한다. 세실은 말에서 내리지 않으면 계곡을 이동할 수 없다는 것을 기억하자.

암흑전쟁에서는 마르스와 함께 싸운 로렌스가 웬일로?

산적의 공격력은 의외로 높다

제2장-마케도니아의 반란

예견치도 못했던 결말로 막을 내린 구루니아 원정. 하지만 마르스들에게는 마케도니아의 내란진압이라는 계속되는 지령이 내려졌다.

여기에서는 강적 D나이트가 처음 등장한다. 무심코 D나이트의 이동범위에 들어가면 상상도 하기 어려운 일에 닥친다.

정면에서 공격하면 복수의 D나이트가 기습해 온다

◀D나이트의 공격력은 상당히 높다

►니나왕녀는 왜 왕가의 방패를 마루스에게?

제3장-사라진 왕녀

국경의 숲을 넘은 마루스들은 마케도니아 본토에 도착. 반란군에 잡힌 미네르바 왕녀를 구출하러 진격을 개시했다.

여기에서도 주의하지 안으면 않되는 것이 D나이트이다.

그리고 이야기는 계속된다

이대로라면 D 나이트의 먹이가 되어버린다

다시 이어지는 랭 장군의 지령. 하지만 아무래도…

진·여신전생Ⅱ

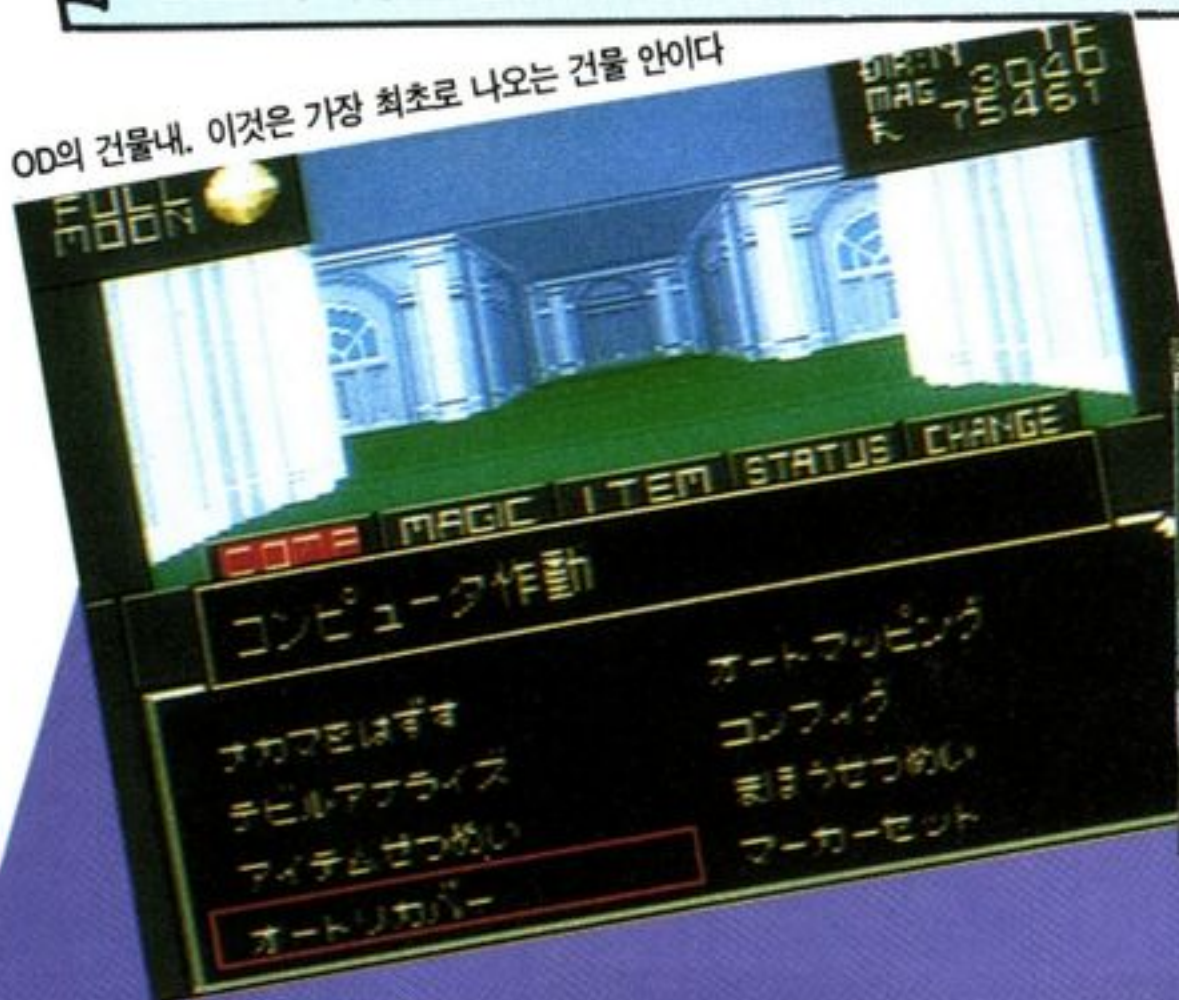
슈퍼컴보이	현지 발매일	94/2/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	아트라스	용량	미 정	대 상 연 령	고교생 이 상
	현지 발매가	미 정	기타		게 임 난이도	ⒶBC DEF

드디어 금년 2월에 발매 예정인 진. 여신전생 2의 최근 정보가 입수되었다. 아직은 개발단계이며 보다 세련된 파워 업을 위해 용량 및 가격은 미정이다. 전작에서는 주인공이 선악의 선택에 따라서 스토리와 엔딩이 달랐던 것이 특징이었으며 2에서도 스토리가 연결되어 있기 때문에 이번작을 더욱 재미있게 즐길 유저라면 전작을 접해본 후 플레이하는 것이 좋을 듯하다.

스토리 전개

전작 스타트 시의 연대는 199X년이였다. 어떻게 해서든지 I.C.B.M의 버튼을 누를 마음이였던 톨맨의 동경대파괴. 그리고 3인의 히어로가 금강신계를 경유해 동경으로 돌아왔던 것이 약 30년 후의 일이다. 스타트 직후의 동경대파괴로부터 70년, 부활 후부터는 적어도 40년 이상 흘렀었다. 그 사이 동경은 어떻게 되었을까…

- →202X 동경대홍수
- →203X 카테드랄에 공동체 성립
- →204X 메시아교가 새롭게 대두
  가이아교도가 폭동을 일으키자 텐플나이트에게 진압을 당함
- →205X 카테드랄이 "센타"에 "미레니암"계획선언
- →206X "미레니암"이 거의 완성
  환경오염으로 미레니암 이외는 사람이 살지 못하게 됨
  템플나이트의 특수경찰화
- →20XX 구세주의 탄생

OD의 건물내. 이것은 가장 최초로 나오는 건물 안이다

전투/선택의 폭이 넓어졌다

전투 시스템 자체는 크게 달라진 것은 없다. 오토배틀과 검과 총의 선택 등이 건재하고 마법에 관해서도 거의 같다고 할 수 있다. 그러나 새롭게 첨가된 요소는 만만치 않다.

우선 마법의 특수공격은 전작에서는 사용해보지 않으면 무엇이 나오는가 알 수 없었는데 「2」에서는 자신이 선택할 수 있게 되었다. 공격력은 낮고 유효한 마법도 없는 듯한 악마와 파티를 짜고있을 때 등 특수공격에 의존하지 않으면 안되는 일이 적지 않은 전작을 감안해 악마를 선택하는 기준에 새로운 요소가 들어있다.

또 적의 2종류 동시출현도 언제든지 용이하게 되었고 어느쪽 적을 먼저 무찌를까를 곰곰히 생각하지 않으면 안되게 구성되어 있다.

마법의 그래픽은 거의 전작과 같다

합체로 마법도 진화

합체에 있어서 두드러지게 변화를 가져온 것이 이 시스템이다.
합체 전, 악마가 빈번히 사용한 마법, 특수공격을 합체 후의 악마에게 받아넘길 수 있게 되었다. 그러므로 합체악마의 능력은 항상 일정하지 않게 되었다. 최대 6개까지 마법과 특수공격을 가질 수 있다. 이런 시스템의 좋은 점은 자신만의 악마를 창조할 수 있다는 것이다.

마법과 특수공격이 6개 늘어서 있는 합체로 만들어진 리림

등장인물/6인의 인간이 펼친다

히어로와 의문의 여성 2인 외에 새로운 등장인물이 나온다는 것을 알아냈다. 과연 이들의 임무는 무엇이며 능력은 얼마나 되는가를 챔프와 함께 따뜻한 방안에서 보도록 하자.

다레스

자인

기멜

시스템/한층 친절히 된 오토매핑

조금은 친절하지 못한 면이 있었던 오토매핑 등 컴퓨터의 기능은 큰폭으로 개선했다. 컨피그 모드는 물론이고 오토매핑을 한번으로 불러낼 수 있게 되었고 오토리커버(체력자동회복)와 오토배틀의 설정변경, 또한 오토맵 상으로의 마카 설정(특정 포인트를 기억시킬 수 있다) 등 전작에서는 생각할 수 없었던 기능이 듬뿍 탑재되었다.

오토매핑이 미리 표시되는 것은 편리하다!

중요한 지점에 표시하자

악마/신종족도 등장한다

악마의 총 마리수는 전작과 거의 같은 250종이 될 전망이다. 물론 대폭적인 물갈이와 교체가 이루어지는 것은 기정사실이지만 가장 주목하고 싶은 것은 종족의 수가 늘고있다는 것이다. 사진을 보면 알 수 있겠지만 골곤과 헤켓의 뒤에 있는 신령과 대천사, 천진신 등의 신종족이 있다.

합체는 전작을 답습

합체의 패턴은 전작과 거의 같다

가이어스 지라이아

여신전생1에서 부활한 몬스터

성수 헤켓

이놈도 마찬가지다

뉴 컴비네이션 시스템을 소개

스테이터스 데이타

보기에는 같은 냉기계의 마법이 자랑인 정령이다

랙카자는 보스캐릭터 전에서 도움이 되는 마법

노멀패턴

리림 자체는 특수공격&마법 이외에 아무것도 없다

뉴패턴

합체에서는 냉기계의 마법을 프로스트에서 유전받고 있다

마신전생

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1월/예정	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	아트라스	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	ⒶBC DEF

무대는 붕괴된 수도권, 유니트는 악마들. 「진 여신전생」의 세계관을 기초로 전개하는 시뮬레이션 「마신전생」의 새로운 정보를 소개할 수 있어서 챔프도 기쁘다. 이번은 시스템을 병행하여 시나리오를 소개하고자 하겠다. 조금 후면 발매될 「마신전생」의 기초편을 챔프 학당에서 마스터하도록 하자.

악마와의 교섭부터 시스템을 공개!!

스테이터스 표시

우선은 레벨 업을 할 때이다. 표시방법은 다소 차이가 있지만 「진 여신전생」과 마찬가지로 포인트 분할 방식이다.

한편 각 유니트의 데이타를 체크할 수 있는 것이 패러미터 화면이다.

패러미터

레벨 업

그래픽이 일신된 히로우

히로인. MP 이외 능력치는 히로우와 같다

악마 동료에게도 경험치가 있고 레벨 업하는 것도 알 수 있다

맵 이동

각 유니트에는 이동력이 설정되어있다. 유니트 이동시에는 사진과 같이 이동가능 범위가 밝게 표시된다.

전쟁 시뮬레이션에서 많이 경험한 이동시스 템이다

이벤트

단순한 시뮬레이션이 아니고 대단히 깊이 있는 스토리가 전개되는 게임인 만큼 이벤트가 발생하는 것도 적지않다. 맵 상에서 발생하는 이벤트로는 사진과 같이 히로우들의얼굴이 표시된다.

오프닝에서 시나리오까지

시나리오 01 /NIEDER D-03

이름 입력과 초기 패러미터의 분할이 끝나면 게임 스타트이다.
레벨의 악마들뿐이므로 히로우 1인이라도 충분히 대항할 수 있다. 최초의 시나리오에서 적으로 등장하는 것은 코볼드우스톡, 피크사이다.

맵 01

최초 시나리오인 만큼 맵도 대단히 좁다. 히로우 유니트를 샘물 위에 놓으면 낙승한다

정보수집

맵 상의 오두막집에 들어가면 주민에게 이야 기를 들을 수 있다

전투

일격으로 쓰러뜨리지 않는 한 반격이 있으므 로 주의하자

소환

소환에는 돈이 필요하다

교섭

회화는 성공률이 높은 새로운 달이 떠있을 때를 노리자

인터미션 /녹색산=사교의 관

시나리오 01을 클리어하면 메인 맵 서쪽에 새로운 길이 열린다. 그 앞에는 사교의 관이 있다. 히로우가 이 관에 발을 들여놓으면 주인이 나타나 악마합체의 능력을 가르쳐준다.

따라서 이 이후는 맵 상에서 소환한 악마를 그 장소에서 합체시킬 수가 있게 된다. 물론 이 관에서도 악마합체는 가능하므로 상황에 맞추어 구분해 사용하도록 하자.

각 시나리오간은 이와 같은 메인 맵에 의해 연결되어 있다

관의 주인. 히로우에 악마합체의 비법을 전수해준다

시나리오 02 /NEO TOKYO C. I. S

세로로 긴 맵이 강을 따라 3분할 되어있다

시나리오 01에 비해 배 이상이나 넓은 맵. 적 악마도 카원차, 라핀, 스칼, 루설카 등 1랭크 높은 동료들이 모여있다. 사귀계 이외의 악마라면 한마리라도 더 많이 동료악마로 삼는 것을 생각하자.

회복마법이 주특기인 루설카. 꼭 동료로 삼자

「마신전생」의 악마합체란?

지금까지 소개해 드린 정보에서도 언급한 적 있지만 「마신」의 악마합체는 2신합체 뿐이다. 더우기 「진 여신전생」과 「LB」와는 달리 같은 악마끼리의 합체도 가능하게 되었다. 또 맵상과 사교의 관에서의 합체가 가능하지만 맵 상의 경우는 소환비가 필요하므로 주의가 필요하다.

사교의 관에서는 컴퓨터 내부의 악마를 합체 시킬 수 있다

맵 상에서는 소환한 악마끼리밖에 합체 시킬 수 없다

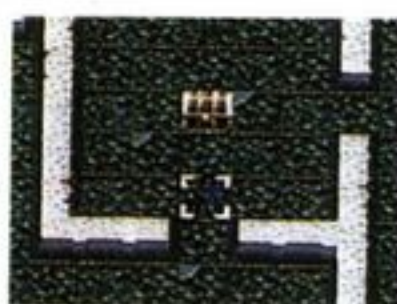
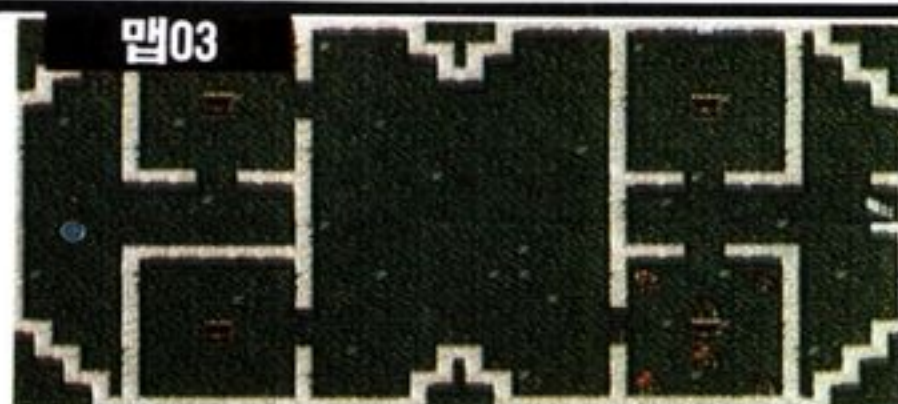
악마와의 교섭이 최고로 재미있다는 말씀

어느 의미에서 가장 중요하다고 할 수 있는 것이 악마와의 회화 부분이다. 마카와 보석으로 계약할 경우, 회화만으로 동료가 되어주는 경우 등이 대부분의 패턴이지만 그 중에는 솜씨를 겨루어 볼겸 도전하기도 하는데 가위 바위보로 승리하면 동료가 되어 주는 곳도 있다.

교섭에 실패하면 공격받아 버린다

그 중에는 묘하게 생긴 몬스터도 있다

시나리오 03~05

이 시나리오 03에서 05까지는 사다 연구소라는 건물 안이 무대이다. 끊임없는 전투가 되므로 각오를 해야한다. 그리고 최상계 05를 클리어하면…??

보물상자도 등장한다. 위에 타면 내용물을 입수할 수 있다

맵의 좌측에 있는 회복 샘물 주위가 스타트 지점이다. 중앙의 넓은 지역과 우측의 오르는 계단주변이 충돌지점이 된다

디아라한의 마법을 사용할 수 있는 요정 워캣이 등장한다

투귀고브린, 요정 실 등의 악마가 계속해서 등장한다

더 라스트 배틀

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/3/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	테이치크	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	카트리지	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

리얼한 전투신 애니메이션이 특징인 기대 RPG「더 라스트배틀」의 정보가 입수되었다. 이번호에서는 이 게임의 최신정보와 중요한 키포인트로 체크해 알리려고 한다. 또한 스토리도 공개되어 게임을 접하기 전에 알차고 로맨틱한 내용성의 향취를 맡을 수 있을 것이다.

본격적 환타지 RPG의 등장

슈퍼컴보이에서 또 하나의 문제작이 탄생한다. 특히 원근법을 이용한 리얼타임 전투 시스템과 마법지수를 조합해 새로운 마법을 만들어내는 마법조성 시스템 등 RPG의 상식을 뛰어넘은 신 시스템을 가득 탑재한 실로 최강의 RPG라고 할 수 있다.

게임 중 커맨드는 모두 아이콘으로 표시된다

각 캐릭터마다 전투방식과 HP, MP는 통괄적으로 화면에 표시된다

등장인물

이 게임의 주요 멤버는 4인이다. 재빠른 캐릭터도 있지만 힘이 강한 캐릭터도 있다. 4인은 각각의 개성 외에 불, 물, 바람, 흙의 마법을 사용할 수도 있다.

이 게임의 주인공 회복마법과 공격마법을 사용할 수 있는 우수한 마법전사

엘프족인 소녀. 회복마법이 자랑이다. 물의 마법사. 주인공과 처음으로 만나는 인물이다

구르드 국의 왕녀. 전사타 마법은 사용 할 수 있지만 익숙법은 느리다. 바람의 마법사

주목 신시스템「PCS」탑재

「PCS」란 공격방법을 비롯해 5개의 항목으로 이루어지는「작전」을 부여하는 것으로 파티 캐릭터가 자동으로 전투를 진행한다는 유니크한 배틀시스템이다. 한번 만든 작전은 등록해 재사용할 수 있으므로 몇번이라도 고생할 필요는 없는 것이다.

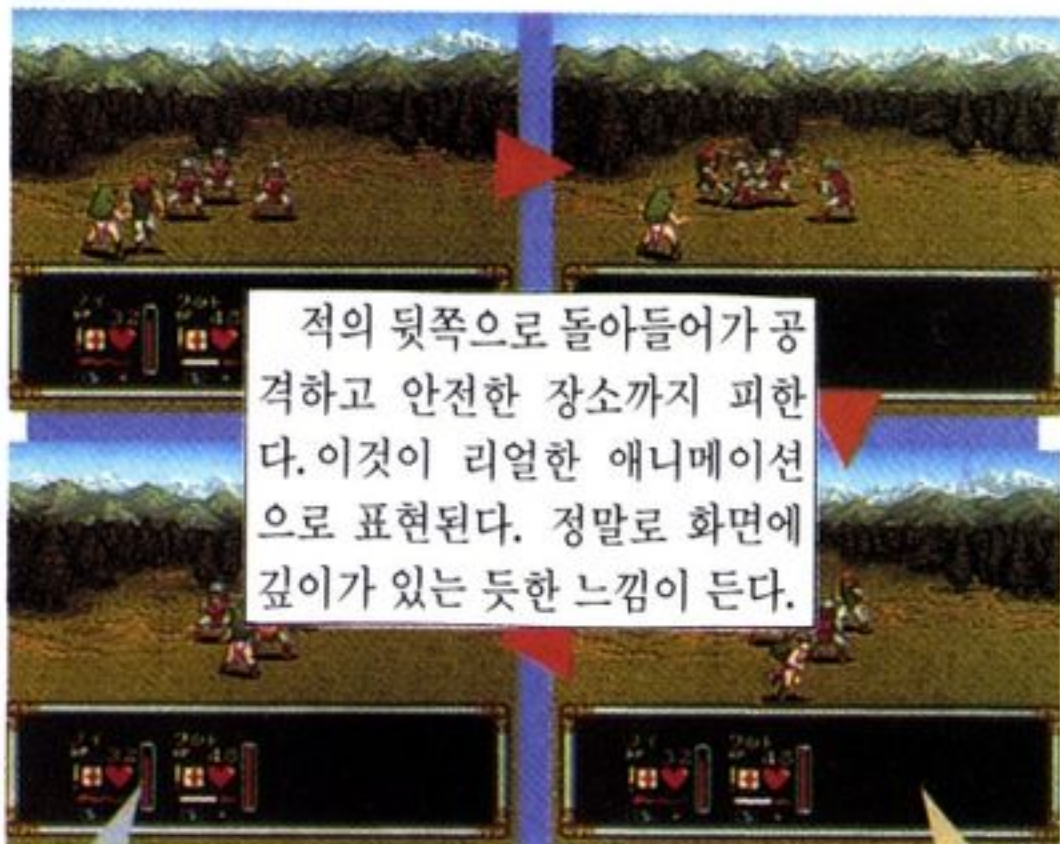
작전결정 화면 아이콘을 선택하는 것만으로 간단히 조작할 수 있다

스토리를 체크

에트 미란젤이라는 이름의 검과 마법의 세계는 질서와 정적이 지켜지고 사람들은 평화가 언제까지나 계속될 거라고 생각하고 있었다. 하지만 번영을 한없이 누리고 있는 실벨왕국에 느닷없이 형제국인 그루드리케가 공격해 온 것이다…

새로운 시스템이 이야기를 한층 재미있게 진행시킨다

이 게임에는 전투신 이외에도 큰 특징이 있다. 첫번째는 전투신에 들어가는 상황이 2종류 있다는 것. 필드 맵과 던전에서 적과 만나는 경우 외에 스토리 중에 준비된 회전신으로 적과 싸우는 장면이 있다. 회전신에서는 리얼타임에 적, 아군이 난입하여 싸움을 펼친다.

바스펙티브 콤배트 시스템

적의 뒷쪽으로 돌아들어가 공격하고 안전한 장소까지 피한다. 이것이 리얼한 애니메이션으로 표현된다. 정말로 화면에 깊이가 있는 듯한 느낌이 든다.

맵 화면

마을 밖에 펼쳐지는 필드 맵과 던전을 모험하고 있을 때는 보통 RPG와 마찬가지로 적과 만나게 되는 여부에 따라 랜덤으로 결정된다. 적의 모습은 볼 수 없으므로 스릴이 있기도 하다.

필드 맵은 경사 상공에서 화면으로 되어있다

던전과 탑 등의 장면은 마을과 성과 같다

볼그

야크족의 전사. 대지의 마법사. 마법은 그 다지 능숙하지 않지만 큰 전투용 도끼를 조종

회전(會戰)신

회화도 가능하다

이 화면에서는 적 캐릭터와 접근하면 전투신으로 된다. 적의 모습은 보이므로 위험하게 되면 도망가는 것도 가능하다. 또 아군 캐릭터와 회화를 하기도 하고 아이템을 취하는 것도 가능하다. 아군 속에서는 체력을 회복해 주기도 하고 체력 회복 아이템을 무료로 주는 사람도 있기도 하다.

적이 보이므로 도망가는 것도 간단하다. HP와 MP가 적어지면 도망가면서 체력을 회복하자

작전 시스템

공격과 회복 중에 어느쪽을 담당할까, 목숨의 소중함을 먼저 생각할까, 무기와 마법 어느쪽을 사용해 공격할까, 어느 적부터 공격할까, 아이템과 마법 중 어느쪽을 사용해 체력을 회복할까. 이상의 5가지 항목에 대해 각 캐릭터마다 설정할 수 있다.

(자신의 마음에 드는 작전을 만들어라!!)

만들 수 있는 작전의 수는 모두 8종류. 작전 명은 본인이 결정할 수 있다

각 캐릭터 한사람 한사람에 명령을 부여할 수 있다

마법합성

이 게임에서는 마법사의 거처에서 토(土), 수(水), 화(火), 기(氣)의 4종류의 마나 중에 두개를 조합하여 마법을 만들 수 있다. 합성하는 마나의 종류에 의해 마법의 종류가 결정, 두가지의 마나 비율에 의해 효과 내용의 밸런스가 변화해 사용하는 마나의 총량으로 사용 시 소비 매직포인트가 결정된다.

만든 마법에는 자신이 이름을 붙일 수 있다.

벼락이 떨어지는 라이트닝. 전투 신에서의 애니메이션은 박력만점이다

마법의 효과, 위력, 공격범위가 표시되므로 누구라도 간단히…

여행은 16번째 생일날에서 시작

실벨국의 작은 마을 엘달에서 자란 쿠르트는 16세 생일에 사람들은 모두 진정한 이름, 페나문을 가지고 있다는 것을 안다. 이 세계는 진정한 이름이 마력을 가지고 그 이름이 악용되지 않도록 하기 위하여 진정한 이름은 16세 생일날에 페나문의 의식을 통과한다. 그리고 완전한 성인으로 인정받았을 때에 그 힘이 표면화 된다는 것 또한 알고 있다.

루나 2

CD알라딘보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	게임아츠	용량	CD	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C DEF

실피드로 유명한 게임아츠에서 또 하나 문제작인 루나 2를 발표했다. 메가 CD의 걸작 루나가 발매되고 나서 1년반 남짓이라는 세월이 지났다. 루나의 속편이 제작된다는 항간의 소문은 그전부터 나돌고 있었으나 그 소문이 이제 명백해졌다. 챔프에서 공개하는 개발 중의 화면사진과 캐릭터 일러스트를 참고로 새로운 소식을 접해보자.

그 유명한 루나의 세계란

루나의 세계는 하늘에 푸른별이 빛나는 마법세계이다. 그리고 마법력의 원천인 여신 알테나는 전생을 반복하고 이 세계를 계속 지켜주고 있는 것이다. 그 여신 알테나를 수호하고 있는 것이 전작에서도 등장한 백룡, 적룡, 청룡, 흑룡 등 용의 일족이다. 더욱이 이 용족의 힘을 능가하는 최강의 마법전사가 드래곤 마스터이다. 전작의 아레스들 모험중 4영웅이라 불린 드래곤마스터들의 1세대 후 이야기이다. 그리고 이번 2탄 무대의 환경도 크게 변하고 있다.

이것이 루나 2의 캐릭터

루나 2의 제작은 전작의 제작팀과 같으며 이야기의 무대는 전작과 같아 하늘에 푸른 별이 떠있는 마법세계이다. 이번작은 스토리성을 중시한 전작 이상으로 개성적이며 거의 실물에 가까운 캐릭터들이 펼치는 드라마라고 해도 과언이 아니다. 또한 캐릭터들도 한층 파워 업을 가했다. 게임아츠사가 총력을 들인 대작 RPG를 기대해도 무리가 없을 듯하다.

의문의 고양이 생물!?

성격이 삐뚤어져 보이는 붉은 용!?

전작의 「나루」적인 역할을 하는 캐릭터이다. 히이로에 매일 붙어 있는 핑크색의 날개가 난 고양이 비슷한 의문의 생물이다. 본인은 붉은 용의 자손이라고 말하지만 누구도 믿어주지 않는다.

변경에 사는 열혈소년!?

변경사막의 오아시스에 고고학자인 할아버지 겐과 단 둘이 살고있는 16세 소년. 변경 출생이라서 그런지 낙천적이고 가진것이 없다. 적극적이며 밝은 성격을 하고 있기도 하다.

그런 히이로는 할아버지의 영향으로 유년기부터 전설에 익숙해 있으며 사실로 믿고있었다. 집 근처의 유적에 들어가 보기도 하고 하늘에 떠있는 푸른별을 올려다보면서 언제나 생각에 잠기곤 한다

주인공 : 히이로

루시아

푸른 별에서 온 미스테리적인 소녀

수수께끼와 신비를 느끼게 해 주는 히로인. 연령은 불명확하지만 외견으로 봐서 16~17세 정도로 보인다.

히이로와 그녀의 만남은 히이로가 수수께끼의 유적 "푸른 탑"에 침입했을 때부터 시작된다. 그녀는 "알테나의 여신을 만나게 해주겠어"라고 말한다. 그 이후 히이로는 그녀를 지켜주면서 모험의 여행을 계속하기로 한다.

루시아는 이상한 소년이였다. 마치 사람과 사건 경험이 없는 듯한 느낌이며 얼빠진 회화와 행동을 취한다. 감정적으로도 연령에 맞는 발달을 하고있지 않은 듯하다.

▲비교적 상류계급의 집. 돌건축물로 「1」보다 전체적으로 사람들의 생활수준도 향상되어 있다

▶목재 쾌속정. 돛으로 변경의 사막, 혹은 빙원을 달리는 것이다

이것이 루나 2의 세계

▲라바의 마을. 상당히 개화된 항구 마을같이 대형 기계장치인 크레인이 보인다. 공업제품도 생산하고 있는 것같은 느낌이며 산업혁명 전야의 시대같은 분위기이다

▶이전의 농원 도시였던 곳. 지반침하로 파괴된 것같다. 더구나 그 원인이 용의 동굴에 있다고 하는데… 현재로서는 아직 의문이다

「루나 2」에서는 「1」보다 리얼한 세계관을 구축하는 것에 가장 큰 포인트를 두고있다. 그 토지마다 특색있는 마을과 마법의 이용방법. 「1」에서 조금 진척된 기계문명과 사람들의 생활수준을 알 수 있다.

◀선상에 장치되어 있는 마법 캐논포. 꼬리부 분의 마법진에 마력을 이끌어 포신에서 증폭된 마법을 발사할 것이라 추정된다

게임 화면 상의 연출은

이야기의 본질에 관련된 마법적인 문제 등은 아직 남아있지만 지금으로서는 「2」에서 어떻게 변화하고 진화되는가는 아직 미지수이다. 그렇지만 연출의 방법론에서 다른 면이 있다. 결국 전작이라는 것이 수수께끼를 너무 중시하고 있지 않아 오히려 알아도 관계하지 않는 연출법이였다. 예를들면 「형사 콜롬보」같이 처음에 범인을 설정해 두고 차츰 그 진상을 밝혀나간다는 방식이다.

특히 "긴장감"과 "의미"를 의식하여 제작되었다는 것이 가장 두드러진 특색이다. 동작과 색, 음 등의 요소를 조합해 다채로운 연출을 펼친다. 맵 상에서 캐릭터는 물론 풍차, 깃발 등도 분위기를 내기 위해서 긴장감을 높이고 있고 장면에 따라서는 그 장면의 의미에 입각해 화면을 팔레트 체인지에 의해 색이 변하기도 하고 BGM과 파격적으로 사용되는 SE에 의해 드라마성을 높여갔다.

▶집들의 벽도 곡면적인 이미지가 강한 것을 볼 수 있다.

싸늘하고 음침한 입체 던전. 파티 캐릭터의 행동패턴을 자세히 보도록 하자
▼

퍼스트 퀸

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/2/25	장르	시뮬레이션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	컬처브레인	용량	8M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	카트리지	게임 난이도	A Ⓑ C DEF

이전 퍼스컴용으로 선을 보여 인기를 모은 신형RPG「퍼스트 퀸」이 한층 버전 업되어 슈퍼컴보이에 이식되었다. 가공할만한 캐릭터가 등장하는 파티와 참신하고 친절한 시스템이 자랑인 이 게임은 RPG와 시뮬레이션의 맛을 동시에 맛볼 수 있는 게임이다.

올니크여왕의 야망을 무너뜨리기 위한 전기

병상의 왕을 대신해 적군을 무찌르며 사악한 여왕에 의해 침략된 지역을 해방해 나간다는 대략의 스토리이다.

독특한 세계관과 시스템으로 인기를 모은 S.RPG가 보다 그레이드 업해 SFC에 출현, 최대의 매력은 다량의 파티. 특히 40인 이상의 쟈코캐릭터들이 격투를 펼치는 전투신은 웅장감을 더해준다.

여왕 캐서린은 이 카디크 국왕 아들의 목숨을 노리고 있다

이것이 자동제어전투 시스템이다. 각각 캐릭터 자신의 판단으로 현명하게 싸워준다

이야기는 올니크군의 침략에서 시작된다. 로그리스 전토를 손에 넣기 위해 수단을 가리지 않는 여왕 캐서린은 계속해서 마의 손길을 펼친다

특징 1/상식을 벗어난 최대 256명의 파티

이 게임은 아군을 최대 256명까지 늘릴 수 있다. 1파티 16명으로 이동시킬 수 있을뿐만 아니라 모험 중에 적캐릭터를 자기편으로 만들면 파티의 수는 점점 더 늘어난다. 슈퍼컴보이용에서는 적 식별 시스템 채용으로 적, 아군을 구별하기 쉽게 되어있어서 충분히 플레이에 집중할 수 있으며 화면 상에서 50명 이상 캐릭터가 적, 아군으로 난입되며 싸워나가는 초리얼한 게임이다.

삼각형의 아군식별로 보다 재미있는 게임을 즐길 수 있다

적, 아군 난입하여 웅장감을 더해준다

주요등장인물 캐릭터

주인공 리치몬드

병상의 왕을 대신해 리더가 되어 카디크군의 지휘를 맡은 용자。

제인

카디크성의 왕녀 소피아의 친한 친구。친구의 위기를 구하기 위해 협력해 준다。

리얼타임 전쟁 시뮬레이션과 신체험 시스템

특징 2/이동은 전체맵으로

전체 맵에는 50개 이상 지구, 성, 마을 등이 있고 거리에서 그물망 상태로 연결되어있다. 플레이어는 맵 상에서 유니트를 이동시켜 간다. 모든 적과 아군의 위치도 맵에 표시되어있으므로 길의 순서뿐만 아니라 전체적인 전황도 파악할 수 있다.

적군은 북쪽에서 아군은 남쪽에서 진군해간다. 전략을 잘 살펴 진군하자

북상하면 점점 적의 수도 늘어간다

특징 3/전투는 풀 오토배틀

화면 상에서 적과 만나게 되면 전아군이 납입하여 리얼타임 배틀로 돌입한다. 여기서는 한사람 한사람이 어떤 특별한 의지를 가진듯이 자동적으로 싸워주므로 HP의 관리가 중요해진다. 적에게 포위된 HP가 작은 캐릭터가 있으면 개별적으로 조작해 일시적으로 피난시키자.

캐릭터가 조금씩 움직여 싸우는 모습은 귀엽기만 하다

철퇴할 때는 주의가 필요해진다

다채로운 대열

전투시의 대형은 6패턴이 있다. 상황과 장소 등에 맞추어 사용하자

레벨이 오르면 클래스 체인지도 OK

대열이 10 이상이 되면 1랭크 상의 직업에 클래스 체인지가 가능하다

특징 4/마음 든든한 만남이 준비

확대한 로그리스 지역에는 많은 아군이 주인공을 기다리고 있다. 이벤트에 따라서는 다양한 종족의 부대와 적병도 가세해 준다. 최초에 소량의 동료들도 스토리를 진행시킴에 따라 점점 늘어간다. 부대는 한팀이 16명까지 편성이 가능하며 16팀까지 작성가능하다. 즉 최고 256명을 동료로 삼을 수 있다는 이야기다.

새로운 부대를 참가시켜 전력을 상승시키자

마을 사람이 참전해주는 일도··

투항해 오는 적도 있다

적부대의 리더를 무찌르면 적군의 행동에 불만을 가지고 있던 투사들은 투항한다

특징 5/선택에 따라 시나리오가 변한다!?

스토리를 진행시켜 나가면 다양한 사람과 종족과 만나게 된다. 그들의 번민과 소원을 듣고 문제를 해결해 주면 특수 아이템을 입수하게 되며 동료도 되어준다. 또 수많은 종족 속에서 누구와 손을 잡고 누구를 적으로 돌릴까라는 자신의 선택에 의해 전략은 물론 시나리오도 변화해 간다.

악마와의 계약이라는 이벤트도 있다

아름다운 요정과 만나 조언을 들어준다

최대 256명의 파티

눈물의 돌을 어느쪽으로 건넬까

올니크가 빼앗은 보물「눈물을 자아내는 돌」. 이것을 주인공이 뒤돌린 다음에 아마조네스족과 반어인족 중에 어느쪽으로 건넬까라는 이벤트가 발생한다. 이 2종족은 원래 사이가 나쁘다. 사이가 나쁜 종족끼리는 동료로 삼을 수 없기때문에 보물을 건네는 쪽은 동료가된다.

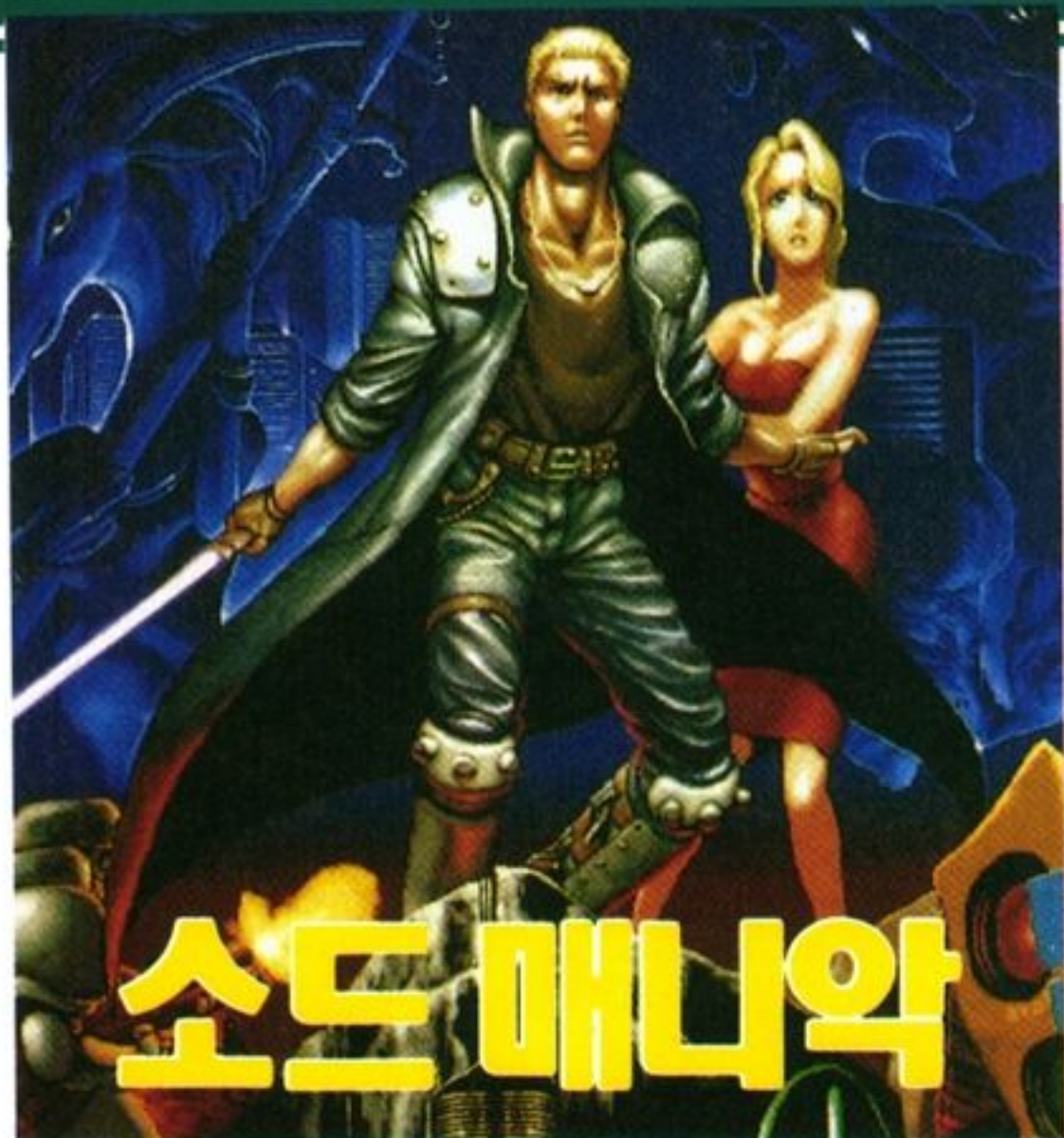
콘스탄티

신뢰가 깊은 카디크군의 장수。 부하를 이끌고 올니크군으로의 반격에 나선다。

사악한 여왕 캐서린

아름다우면서 차가운 올니크의 여왕。 권력과 지배력에 눈이멀어 로그리스 전토의 정복을 계획한다。

아란

남쪽 나라 후랭크의 왕자。 카디크군에 가세하기 위해 바다를 건너 항구마을에 찾아왔다。

Sword MANIAC

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1/28	장르	대전 액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	도시바 EMI	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,600엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

영화적 기법이 돋보이는 환타지 액션 게임!

황폐한 미래의 뉴욕을 무대로 강렬한 액션이 전개되는 이 게임은 무드 만점에 간단하면서도 명확한 '하드 보일드 터치 기법'을 사용한 횡스크롤 형식의 액션 게임이다. 그러나 이 게임의 포인트는 뭐니뭐니해도 주인공 '기아'가 사용하는 마법의 검이다. 자! 마법의 검을 사용해 화끈한 전투를 벌이자!

A급 살인허가증을 지니고 악에 대항해 싸우는 주인공!

범죄화된 뉴욕이 암흑에 휩싸였다

이 게임은 미국의 대도시 뉴욕이 돌연변이들로 인해 범죄의 소굴이 되어 점점 아름다운 뉴욕에서 새로운 뉴욕으로 변화되어가고 있었다. 더이상 뉴욕이 변하기 전에 악당 돌연변이들을 물리쳐야 한다. 그러나 돌연변이들의 진압을 명령받은 사람은 마검을 손에 든 기아, 단 한 사람뿐이었다. 과연 그는 혼자서 악과 싸워나갈 것인지?

다양한 액션이 춤추는 박력만점의 게임!

무기는 단 한자루의 마법검! 그러나 공격 패턴이 다채로워 지루한 감이 없다. 그러나 공격 보다도 어쩌면 방어가 더 중요할 수도!

이 게임은 2인 플레이 모드도 가능하고 주인공 기아는 물론 6인의 보스 캐릭터도 모두 사용가능하다. 주인공끼리 기술을 겨루거나 궁지에 몰린 상대에게 마음껏 기술을 사용하는 것도 흥미있다.

수평베기

빈틈이 거의 없기 때문에 움크리고도 공격을 할 수 있다

찌르기

위력은 큰 편이지만 기술을 내고난 후 빈틈이 많다

점프

이동할 때도 사용하지만 공격할 때도 적절히 이용하면 효과적이다

방어

방어는 버튼 하나로 가능하기 때문에 무척 편리하다

점프 베기

자신보다 높은 위치에 있는 적을 공격할 때 사용하는 기술이다

카브트 베기

공격 범위가 넓기 때문에 강력하다. 적절하게 이용하면 무적이다

삼일월 파

단 하나의 날아가는 기술. 스피드는 없지만 대 보스용으로는 대단히 유용하다

가이아 세이버

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/1/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	반프레스토	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

새로운 강적, 히로우 킬러 출현에 핀치에 몰린 히로우들. 보다 전략성을 늘린 배틀신, 파티멤버끼리 무기를 교환할 수 있는 아이템 멀티시스템, 그리고 게임 진행에 의해 다르게 되는 5가지의 멀티엔딩으로 롤플레잉이 보다 드라마틱하게 변화했다.

지구최대의 위기를 유저의 명석한 머리로 모면하도록 하자!!

지구의 위기를 구하려는 RPG

SD가 된 히로우들이 실존 대도시를 무대로 펼치는 RPG 게임이다. 지온군의 공격과 숏카의 케러작전 등으로 지구는 위기를 맞이하였다. 거기서 히로우들은 동맹을 맺어 모든 적과 싸우게 된다.

히로우들이 지구를 지키기 위해 싸우는 롤플레잉 게임

전투에서는 다채로운 기술이 작열한다

지구를 무대로 싸운다

지금까지의 SD 히로우물이라고 하면 가공의 세계에서 활약하고 있었지만 이번에는 히로우들이 활약하는 무대는 지금 우리들이 살고있는 지구이다. 물론 게임의 본산지인 일본이 대거 출현한다.

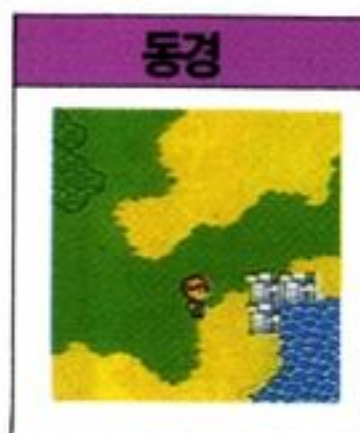
스토리는 몇개의 시나리오로 나뉘어져 있어 제2화 이후가 되면 뉴욕과 파리 등 외국으로 히로우들이 활약하는 무대는 넓어진다.

특부본부

윗쪽에 보이는 것은 후지산

동경

일본의 수도도 물론 있다

봄베이

제 2화는 봄베이에서 시작된다

3인의 파티로 진행된다

이번작의 주인공이라고 할 수 있는 것은 건담을 타는 아무로이고 우선은 혼자서 진행해 간다. 그리고 울트라맨 레오와 아마존을 동료로해서 3인 파티로 진행해 가는 것이다. 한층 앞으로 진행하면 다채로운 히로우가 동료로 되어 전투에 참가해준다.

아무로

이번작의 주인공. F91과 건담에 타서 싸운다

3인의 파티로 싸워간다

현실적인 전투를 만끽하자

현실적으로 보면 모빌슈트에 탄채로 인간이 사는 건물에 들어갈 수는 없다. 또 울트라맨은 3분간밖에 싸울 수 없다. 이 게임은 그런 현실적인 점을 중시해 정말로 활약하고 있는 듯한 분위기를 자아내게 하고있다.

울트라 레오

빔과 킥 등을 사용해 상대를 무찌른다

아마존

가면 라이다부터 아마존이 동료로 된다

집밖에서는 건담

집밖에서는 건담을 사용한다

집안에서는 푸치모비

집안에서는 푸치모비를 사용한다

칼라타이머

레오는 7패턴으로 칼라타이머가 울린다

레밍스 2

슈퍼컴보이	현지 발매일	93/3/예정	장르	기타	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	선소프트	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

작고 귀여운 레밍스가 펼치는 기상천외한 게임! 전작에 비해 화려한 커맨드를 만끽할 수 있다. 여러분은 과연 레밍스를 구출할 수 있을까?

12종족의 레밍스를 구출하기 위한 모험!

이번에 슈퍼컴보이와 PC 엔진판으로 이식된 레밍스는 유럽에서 탄생한 걸작 퍼즐 게임이다. 귀여운 레밍스와 함께 펼치는 기상천외한 퀴즈 게임이 여기있다.

원시생활을 하고 있는 종족에서 고도의 과학기술로 우주에 진출한 종족까지 12 종족으로 이루어진 평화의 섬 레밍스에 위험의 그림자가 덮혔다. 레밍스들이 위험하다. 무슨 일이 있어도 섬을 구출해야한다. 그러나 여기 저기 방황만하는 레밍스, 당신의 지시가 없으면 탈출할 수 없고 한정된 커맨드를 사용해서 그들을 유도해야한다.

▲클래식 레밍스 ▲갑옷을 입은 중세 레밍스 ▲이집트 레밍스 ▲아웃도아 레밍스

▲그림자의 종족 밤의 레밍스 ▲스포츠 레밍스

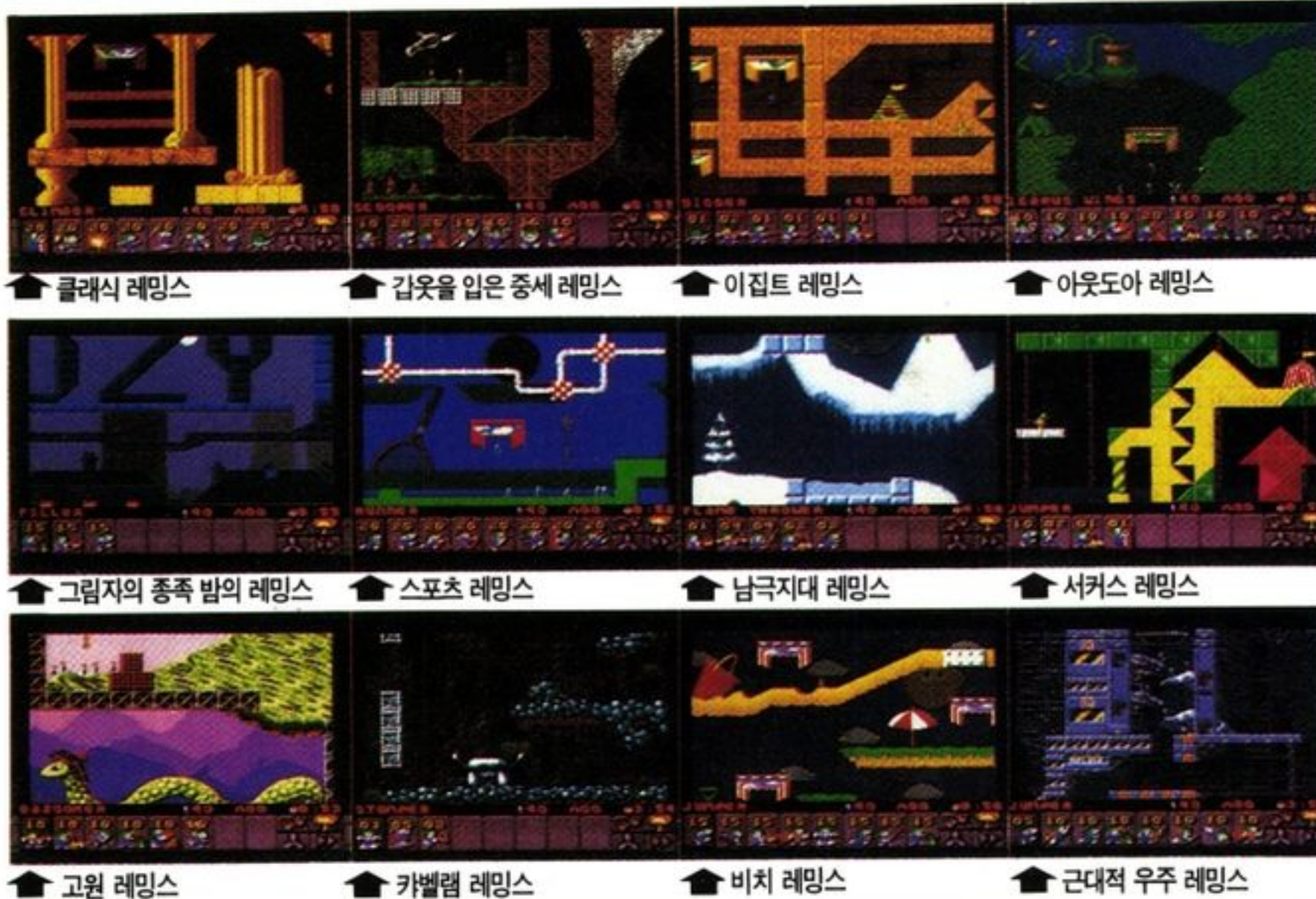
▲남극지대 레밍스

▲서커스 레밍스

▲고원 레밍스

▲카벨램 레밍스

▲비치 레밍스

▲근대적 우주 레밍스

48종류나 되는 다양한 커맨드

레밍스를 구출하는데 없어서는 안될 커맨드는 총 48종류. 스포츠족은 곤봉 높이 뛰기와 펜싱, 우주족은 로켓트와 광선총 등 종족에 따라서 특색이 있고, 그 움직임이 특이해 보고있는 것만으로도 즐겁다.

자! 레밍스들을 탈출시키려면 이 커맨드들을 충분히 이용해야 가능하다. 어떻게 그리고 보다 재미있게 레밍스들을 탈출시켜라!

으악! 머리나쁜 사람은 이 많은 커맨드를 어떻게 다 외워

모두 춤추기 시작하는 어트랙터

날개가 돋혀 하늘을 나는 커맨드도 있다

그라인드 스토머

수퍼알라딘보이	현 지 발매일	94/예정	장 르	슈 팅	화면외국어 수 준	영 어 하
	제작사	텐 겐	용 량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타		게 임 난이도	AB© DEF

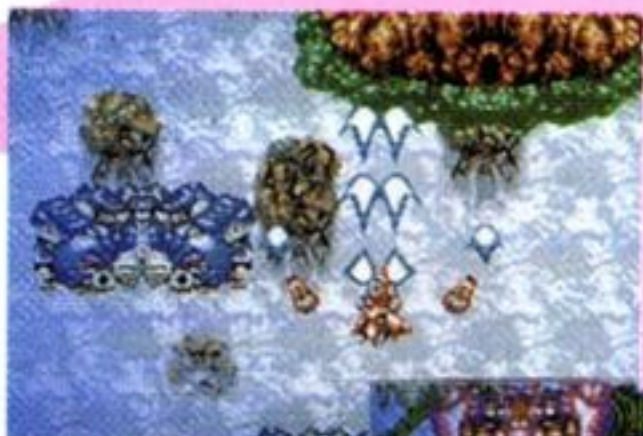
이 게임은 「슬랩화이트」의 후속타라고 볼 수 있는 게임으로 원작은 동아플랜에서 제작한 아케이드 게임이다. 그동안 꾸준히 아케이드 게임을 이식한 텐겐이 제작하였으며 한층 파워 업된 새로운 시스템을 탑재하였다.

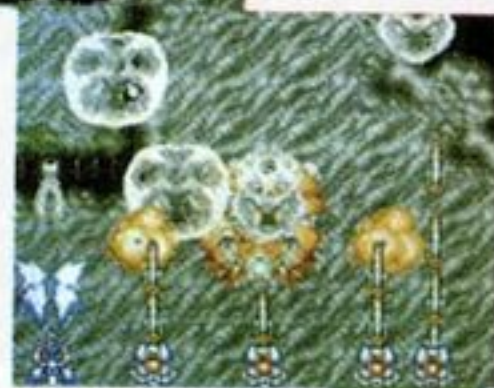
아케이드 슈팅게임 「브이 화이브」가 이식

텐겐에서 종스크롤 슈팅게임 「그라인드 스토머」의 발매가 결정되어 메가드라이브 슈팅 유저들을 흥분케 하고 있다. 이 게임은 이전 아케이드에서 슬랩화이트 다음으로 대인기를 모은 게임 「브이 화이브」를 버전업시킨 것이다.

텐겐 발매의 슈팅 게임은 「슬랩화이트」에 이어 이번으로 2작째가 되지만 그래픽과 난이도 등 전부분에 걸쳐 그레이드 업되어 있는 사실은 두말할 나위도 없다.

프로그램 기술면에서도 텐겐의 「건트렛」을 능가하는 고도한 테크닉이 다수 도입되고 있는 듯하다. 개발 스탭은 상당히 이 점에 초점을 두고 있고 그만큼 완성이 높을 것으로 예상된다. 메가드라이브 슈팅 게임 황금시대 부활의 열쇠를 쥐고 있는 이 소프트는 과연 메가드라이브의 활성화를 위해 얼마나 고군분투할 것인가.

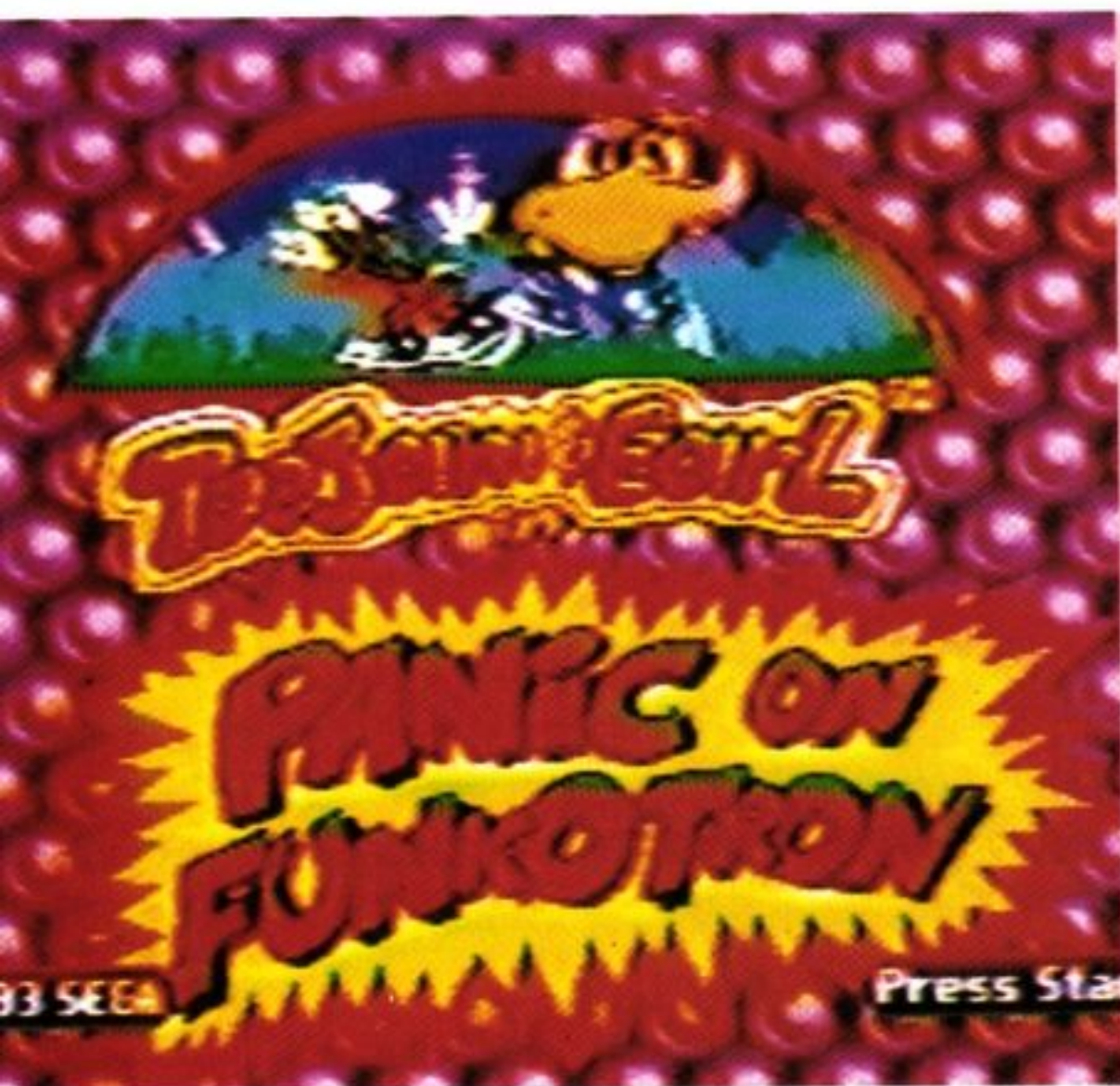
큰 적캐릭터의 움직임도 자유스럽다

난이도 설정은 가능할 것이지만 조금은 쉬운 모드로의 조정이 가해진다

무기의 종류

숏
숏 버튼을 뗀 상태로 상, 하로 이동하면 윙의 위치가 변화한다.
숏 버튼으로 윙 고정 공격 가능하게 되었다

미사일
윙에서 강력한 미사일을 연사한다. 숏 버튼을 누르고 있는 사이 자기의 궤도 상에 계속 위치한다

서치
자기의 주변을 윙이 회전한다. 적을 발견하면 1기에 윙이 한개 달라붙게 된다

원작은 아케이드 게임

탑재된 파워업 시스템은 캅셀을 모아 무장을 여러개의 게이지 안에서 셀렉트한다는 「슬랩화이트」와 같은 타입이다. 「그라인드 스토머」는 단순히 아이템 획득형식으로 되어있는 것이다.

홀이와 뚱이 2

수퍼알라딘보이	현지 발매일	94/1/예정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	JVP	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	AB© DEF

전작 홀이와 뚱이를 접해본 사람은 그 매력에 압도당해 속편이 나온다는 말만 들어도 가슴이 설레일 것이다. 유저들의 기대를 간파하고 재등장한 속 홀이와 뚱이. 다시한번 유저들을 흥분시키기에 부족함이 없다고 장담하겠다. 원작이 나온 후 많은 공백기간을 두어 확실히 무장을 하였는데 그 기간만큼의 충분한 파워업이 이루어졌다. 그래픽, 효과음, 음악, 심지어 게임 방식까지…… 앞으로 발매일까지 손꼽아 기다려야 하는 홀이와 뚱이 팬들이여, 수퍼 알라딘보이에 감사하자!

시스템은 화려하게 변하였지만 동시 2인용만은 변함이 없다

화려한 컴백을 기대

확실하게 이어지는 스토리

원작에 바로 이어지는 더욱 막강하고 흥미있는 스토리를 탑재했다. 원작이 너무 길고 어려운 관계로 엔딩을 본사람이 몇 안될텐데, 엔딩을 본 사람이라면 이어지는 속 홀이와 뚱이의 스토리에 감탄할 것이다. 이번엔 홀이와 뚱이의 고향인 펑커트론을 배경으로 삼는다. 그래서 '펑커트론의 대혼란'이라는 부제가 붙었다. 그 펑커트론이란 곳은 바로 원작의 엔딩부에서 가게되는 푸른 행성을 가리킨다.

데모의 초반부. 조용하고 음산한(?) 분위기의 우주인데, 지금 홀이와 뚱이의 행성이 화면에 나타났다. 여기서부터 작은 볼륨으로 우리 귀에 익숙한 원작의 주제곡이 흐르기 시작한다!

지구인들에게 시달림을 당하는 펑커트론 사람들

펑커트론에서 홀이와 뚱이가 평화롭게 TV를 보고있다

「1」과의 차이점을 비교

횡스크롤 게임으로의 전환

전작은 필드형 게임으로 위에서 내려다보는 방식을 취하고 있었다. 이번에는 그 체제를 완전히 뜯어고치고 전형적인 횡스크롤 방식으로 전향하였다. 이 확실한 파워업이야말로 팬들에게 진정한 신선함을 안겨주게 될 것이다. 전작에서, 맵은 넓고, 게임 진행은 느려서 상당히 불편했는데 이번에는 그것을 완전히 해소하게 되었다. 빠른 진행과 시원한 스크롤, 이제 홀이와 뚱이를 하면서 시간걱정은 필요가 없게 되었다.

전작에서의 단일한 맵에 비해 스테이지의 다양성에서도 많은 파워업이 보여진다. 일반 거리에서의 주행 이외에 하이퍼펑크 스테이지, 물속 스테이지 등 게임을 하면서 지루할 겨를이 없을 것이다. 전작에 비해 너무나

전형적인 횡스크롤 게임. 이곳은 4중 스크롤 되는 곳으로 아주 화려한 배경을 자랑한다

많은 파워업을 볼 수 있어 다소 거부감이 생길지도 모르지만, 몇분, 아니 몇초만 접하게 된다면 금새 이 새로운 시스템의 마력에서 헤어날 수가 없게 될 것이다.

물속 스테이지도 마련되어 있다

진입을 환영하는 소리 하이펴펑크 존이라는 멋진 사운드와 함께 길을 질주하게 된다

배로 증가된 사운드 시스템

홀이와 뚱이에서 빼놓을 수 없는 것이 이 사운드 시스템인데 사운드의 가지수 뿐만이 아니라 질면에서도 단연 월등하다. 원작에서의 그 코믹한 사운드는 물론 멋진 음향처리를 거친 웅장하고 화려한 각종 사운드는 게임의 한 핵으로서 존재하는 것이다.

홀이와 뚱이가 내는 음성, 빼빼마른 미치광이 소녀가 내는 웃음소리, 푸들 강아지와 주책부인의 꼴불견, 아주 거북한 지구인의 노랫소리… 사운드와 더불어 배경음악도 많은 발전을 이루었다. 여러 BGM의 첨가는 물론 원작에서 그렇게도 익숙했던 주제곡이 확실한 편곡으로 재등장한다. 다양한 PCM타악기의 첨가로 더 웅장한 베이스 드럼 등 이제 홀이와 뚱이에서 음악의 지루함이라는 숙제를 완전히 해결한 것이다.

짖어대는 푸들을 불러대는 주책바가지 부인

그래픽의 스케일 변화

홀이와 뚱이 2를 접하고 우선적으로 놀라게 되는 것은 무엇보다 그래픽의 변화일 것이다. 전작에서의 작은 캐릭터는 이제 눈을 씻고도 찾아볼 수가 없다. 주인공에서부터 배경이나 선물 등 모든 것이 다 커져버렸다. 대폭적인 스프라이트의 첨가는 역시 유저를 즐겁게 해주는데 부족함이 없다. 그래픽의 커짐과 함께 우스꽝스런 장면의 연출도 한층 증대되었다. 표정이나 동작 등이 더욱 세밀해졌으며 다양화되었다.

모든 그래픽이 시원스레 거대해졌다

컨티뉴의 첨가

홀이와 뚱이가 유명한 커다란 이유는 유저를 만족시켜주는 반짝이는 아이디어들이 게임에 그대로 배어있기 때문이다. 아이템들의 독특함에서부터 게임 진행 자체의 독특함, 인물들의 독특함 등등 무수한 아이디어의 집합체이기 때문에 홀이와 뚱이를 좋아하게 되는 것이다. 그 번뜩이는 아이디어는 이번에 더욱 증가되었음을 볼 수 있다. 홀이와 뚱이는 풀숲에 얼굴을 처박고 수색도 할 수 있고, 푹신한 쿠션에서 덤블링하며 재주도 넘을 수 있다. 하지만 유저가 게임을 즐기는데 있어 가장 고마운 아이디어는 컨티뉴를 가능하게 한 것이라 하겠다. 이번엔 패스워드 방식으로 컨티뉴도 가능하게 되었으니 이 모든 아이디어를 감상하는데 있어 큰 희생은 치루지 않아도 되겠다.

상황 설정 화면. 컨티뉴가 가능해졌다 !

풀숲을 뒤지는 메뉴도 준비되어있다

다양한 스테이지

속편에서 홀이와 뚱이는 펑커트론성 전체를 돌아다녀야 한다. 때문에 많은 다양한 지형과 기후를 만나게 된다. 원작에서의 맵의 단순성을 과감히 탈피하고 많은 스테이지를 선보인다. 맵의 구조뿐만 아니라 배경 그래픽, 특성 등 각 스테이지마다 확실히 다른 모습을 보여준다.

이곳은 레벨 2인 하미 스트리트. 화성이 생각난다

탐색이 중요하다

처음 펑키숲을 시작으로해서 편안한 거리, 펑키타운 등을 거쳐 수많은 장소를 돌아다녀야 한다. 일단 그 스테이지를 돌아다니며 지구인들을 단지에 담은 다음 로켓에 실어 고향으로 날려 보내야 한다. 그리고 다른 스테이지로 갈 때에는 덤블링대에 튕겨서 날아가야 한다. 스테이지들을 돌아다니다보면 여러 다른 이벤트들이 곁들여져 있으므로 자세히 탐색해야한다. 얼마나 많은 아이디어들이 숨어 있는가는 스스로 찾아내야 하며 그것이 이 게임을 즐기는 핵심일 것이다.

박수치기를 잘 따라하면 좋은 일이 생긴다. 이것을 하려면 코인메터에 동전을 넣어야 한다

입을 벌리고 있는 홀이. 다음 레벨로 튀어 오르는 곳

월드 와이드 축구 (SFC)

장 르 : 스포츠
용 량 : 미 정
가 격 : 9,500엔
제작사 : 팩 인 비디오
발매일 : 94년 2월 18일

최근 인기를 모으고 있는 축구 게임중 필드를 누비고 있는 듯한 상쾌한 기분을 맛볼 수 있다.

슈퍼 테트리스 2+본브리스 (SFC)

장 르 : 액션 퍼즐
용 량 : 미정
가 격 : 8,500엔
제작사 : BPS
발매일 : 94년 1월 21일

작년 12월에 발표된 슈퍼 테트리스 2+본브리스의 한정판이 등장. 퍼즐 팬에게는 즐겁기 만한 소식이다.

벅스 바니 (SFC)

장 르 : 액 션
용 량 : 미 정
가 격 : 미 정
제작사 : 선소프트
발매일 : 94년 3월 예정

아메리카의 TV 애니메이션 방송 주인공 벅스 바니가 일으키는 대소동 액션게임.

종합격투기 (SFC)

장 르 : 액 션
용 량 : 미 정
가 격 : 9,700엔
제작사 : 킹레코드
발매일 : 94년 2월 예정

인간의 기술이라고 생각할 수 없는 공격을 하는 격투게임으로 실제 인간을 모델로 하여 리얼함을 강조하였다.

타임슬립 (SFC)

장 르 : 액 션
용 량 : 미 정
가 격 : 8,500엔
제작사 : 빅 동해
발매일 : 미 정

시간이 다른 전 6스테이지를 무대로 우주에서 온 침략자 타마트군이 만든 시간의 입구를 파괴해가는 SF액션 게임

이따다기 스트리트 2 (SFC)

장 르 : 보드 게임
용 량 : 미정
가 격 : 9,800엔
제작사 : 에닉스
발매일 : 94년 2월 26일

3가지로 늘어난 게임모드로 즐기는 보드게임. 새로워진 토너멘트 게임은 혼자서 7게임을 치뤄나가는 모드이다.

SD 비룡권 (SFC)

장 르 : 액 션
가 격 : 9,500엔
제작사 : 컬쳐 브레인
발매일 : 94년 4월

방어 중에도 공격할 수 있는 '슈퍼 디펜스'가 더해져서 뜨거운 전투를 맛볼 수 있다.

비왕전 (SFC)

장 르 : 시뮬레이션
용 량 : 미정
가 격 : 11,800엔
제작사 : 울프팀/일본 텔리네트
발매일 : 94년 1월 28일

고성에 사로잡혀있던 괴물을 해방시켜 동료로 삼은 후 적과 싸워가는 리얼타임 시뮬레이션 게임.

기기괴계 2- 월야초자 (SFC)

장 르 : 액션
용 량 : 미정
가 격 : 미정
발매일 : 미정

3인의 동료와 괴물을 퇴치하기 위해 출발하는 무녀 사요. 부적과 봉을 사용해서 적과 싸워나가는 게임.

기동전사 V (SFC)

장 르 : 액션
용 량 : 12M
가 격 : 9,800엔
제작사 : 반다이
발매일 : 94년 3월

이번의 간담은 지금까지와는 달리 리얼한 묘사와 정성을 기울인 액션, 화려한 화면효과가 입체감있는 게임.

강철주먹 아톰 (SFC)

장 르 : 액트
용 량 : 10M
가 격 : 9,000엔
제작사 : 잠스
발매일 : 94년 1월

인기를 계속해서 누려오고 있는 유명 캐릭터 아톰. 하늘을 날을 때는 위에서 보는 시스템이기 때문에 박력있는 전투를 만끽할 수 있다.

열혈 스트리트 배스켓 볼 (FC)

장 르 : 스포츠
용 량 : 2M
가 격 : 6,500엔
제작사 : 테크노스 저팬
발매일 : 93년 12월 22일

쿠니오군이 친구들과 함께 미국에서 농구에 도전한다. 선수 각각의 필살기를 가지고 있어서 득점력을 높일 수 있다.

데이타크 배틀러쉬(FC)

장 르 : 액션
용 량 : 2 M
가 격 : 2,800엔
제작사 : 비아이
발매일 : '93년 11월 13일

머리, 팔 등의 부분을 맞추어 로봇을 만들고 전투 모드에서 상대 로봇과 대전하는 액션게임이다.

배틀 환타지(메가-CD)

장 르 : 대전 액션
용 량 : CD
가 격 : 미정
제작사 : 마이크로네트
발매일 : 미정

컴퓨터의 대전을 관전하는 자동배틀 모드등 평화로운 세계에 다가오는 악의 무리를 저지시키는 스토리.

던전 마스타 2(MD-CD)

장 르 : RPG
용 량 : CD
가 격 : 8,800엔
제작사 : 빅터 엔터프라이즈
발매일 : 94년 3월

자고 있는 사이에도 괴물이 덮쳐오고 닫힌 문에 끼여 괴물이 죽어버리는등 리얼타임의 감각을 실현시킨 3D RPG.

아우트 런너(MD)

장 르 : 레이스 게임
용 량 : 16M
가 격 : 미정
제작사 : 세가
발매일 : 94년 5월

세가의 입체 아케이드 게임의 최신작「아우트 런너」는 2인 플레이가 가능하고 각각의 화면이 상하 2분할 되었다.

대혼전(MD)

장 르 : 액션
용 량 : 8M
가 격 : 8,900엔
제작사 : EA 빅터
발매일 : 94년 1월 14일

적과 자기편의 병사들이 전멸할 때까지 싸우는 게임이다. 카오스장군의 입장이 되어 명령을 내리게 되어있다.

드래곤즈 리벤지(MD)

장르 : 핀 볼
용량 : 8M
가격 : 미정
제작사 : 텐 겐
발매일 : 93년 12월 10일

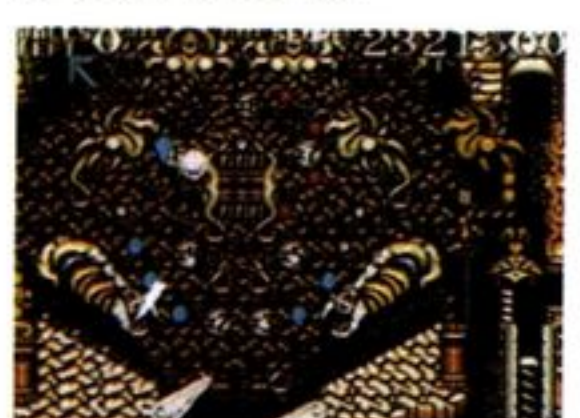
이 게임에서는 참신한 시스템, 스피드감, 연출의 화려함등이 큰 매력으로 되어있다.

파노라마 코튼(MD)

장 르 : 슈 팅
용 량 : 16M
가 격 : 미 정
제작사 : 석세스
발매일 : 94년 3월 예정

아케이드로 대 히트를 친 미소녀 슈팅「코튼」이 횡형 스크롤에서 3D 슈팅이 되어 메가드라이브에 등장한다.

에어 매니지먼트 2(MD)

장 르 : 시뮬레이션
용 량 : 8M
가 격 : 미정
제작사 : 코에이
발매일 : 94년 1월 예정

유저는 항공회 사의 사장으로서 제한된 자금과·항공기를 자본으로 전역에서 여객수 톱을 달성해 항공왕을 노린다.

고지라 폭투열전(PC엔진)

장 르 : 액션
용 량 : CD
가 격 : 8,200엔
제작사 : 동보
발매일 : 94년 2월 예정

슈퍼컴보이에 이어 PC엔진의 '고지'라는 순수한 액션게임으로 괴수들과 1대1로 싸워가는 게임이다.

3×3 아이즈(PC엔진)

장 르 : 어드벤처
용 량 : CD
가 격 : 미 정
제작사 : NEC 홈 일렉트로닉
발매일 : 미 정

만화, 애니메이션, 비디오로 대인기를 모은 3×3 아이즈가 이번에는 PC엔진으로 등장한다.

더 아틀라스(PC엔진)

장 르 : 시뮬레이션
용 량 : CD
가 격 : 미 정
제작사 : 아트딩크
발매일 : 94년 2월 예정

중세를 무대로 유저는 상인이 되어 탐험 선단을 조직, 미지의 대해를 조사 하면서 지도를 만들어간다.

프린세스 미네르바(PC엔진)

장 르 : 롤플레잉
용 량 : CD
가 격 : 미 정
제작사 : 리버힐 소프트
발매일 : 94년 3월 예정

주인공 왈가닥 공주 미네르바 주위에 모인 귀엽고 명석한 9명의 여자들이 대활약을 하는 RPG이다.

진·여신전생

CD 알라딘보이	현지 발매일	94/2/18 하순	장르	롤플레잉	화면외국어수준	일본어 중
	제작사	심스	용량	CD(BU)	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

제국의 수도 동경은 끊임없이 악의 도시로 변모해 가고… 새로운 시대의 주역을 노리는 것은 신인가! 악마인가! 아니면… 그 누구란 말인가!!

감히 켈베로스에게 도전할 자 누구인가!

켈베로스는 메가텐 시리즈 최고의 인기를 누리고 있는 악마 캐릭터이다. 주인공이 기르고 있는 명견 파스칼이 특수 합체로 켈베로스로 되는 것은 누구나 다 알고 있지만 이 파스칼의 켈베로스만은 패러미터가 높고 그래픽도 새로운 것이 준비되어 있다.

파스칼의 파워 업도 가능하다!

또 다른 변경점은…

대폭적인 한자 도입이 이루어져서 종족 명칭이 거의 모두 한자 표시로 전환되었다. 악마 역시 「부동명왕」과 「화지가구토」 등의 한자 이름으로 변경되어 고전스러운 맛을 자아낸다.

이다지도 아름다운 악마가 있다니…

↑「아트라스」의 갑옷이 더욱 화려해졌고 색의 배치도 아름답기 그지없다

「픽시」의 귀여운 포즈를 보라!

↑「네코마타」! 넌 아직도 발가벗고 다니냐?

드디어 전투화면이

이번 버전에서 가장 뚜렷한 특징은 악마가 출현한다는 것이며 SFC용과는 다르게 악마가 복수로 표시된다는 점이다. 전투중에 차례가 돌아온 악마가 표시되고 애니메이션으로 처리되는 것이다.

여러분 안녕! 이름이 촌스러워서 죄송하군요

좀비도 많이 변했군…

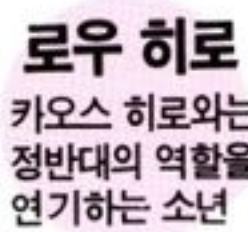
내 사전에 타협이란 없다!

개발이 진행중인 스테이터스 화면

어이! 유리꼬, 굉장히 예뻐졌군 그래!

주인공의 방. 한자 메시지를 읽기 쉽게 되었고 실내도 충실하게 묘사되었다

카오스 히로

주인공의 어두운 면을 반영하는 거울이라고 말할 수 있는 소년

로우 히로

카오스 히로와는 정반대의 역할을 연기하는 소년

약국 아가씨! 헤어 스타일이 아름다워졌네요!

알샤크

CD 알라딘보이	현 지 발매일	93/11/26	장 르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	센드 스톰	용 량	CD(BU)	대 상 연 령	중고생 이 상
	현 지 발매가	8,300엔	기 타		게 임 난이도	AB© DEF

장대한 스케일과 참신한 시스템으로 기대를 한몸에 받고있는 신작 알샤크의 볼만한 곳과 비주얼 화면이 화려하게 공개된다. 챔프 독자 여러분! 두 눈 부릅뜨고 지켜봐 주기 바랍니다!!

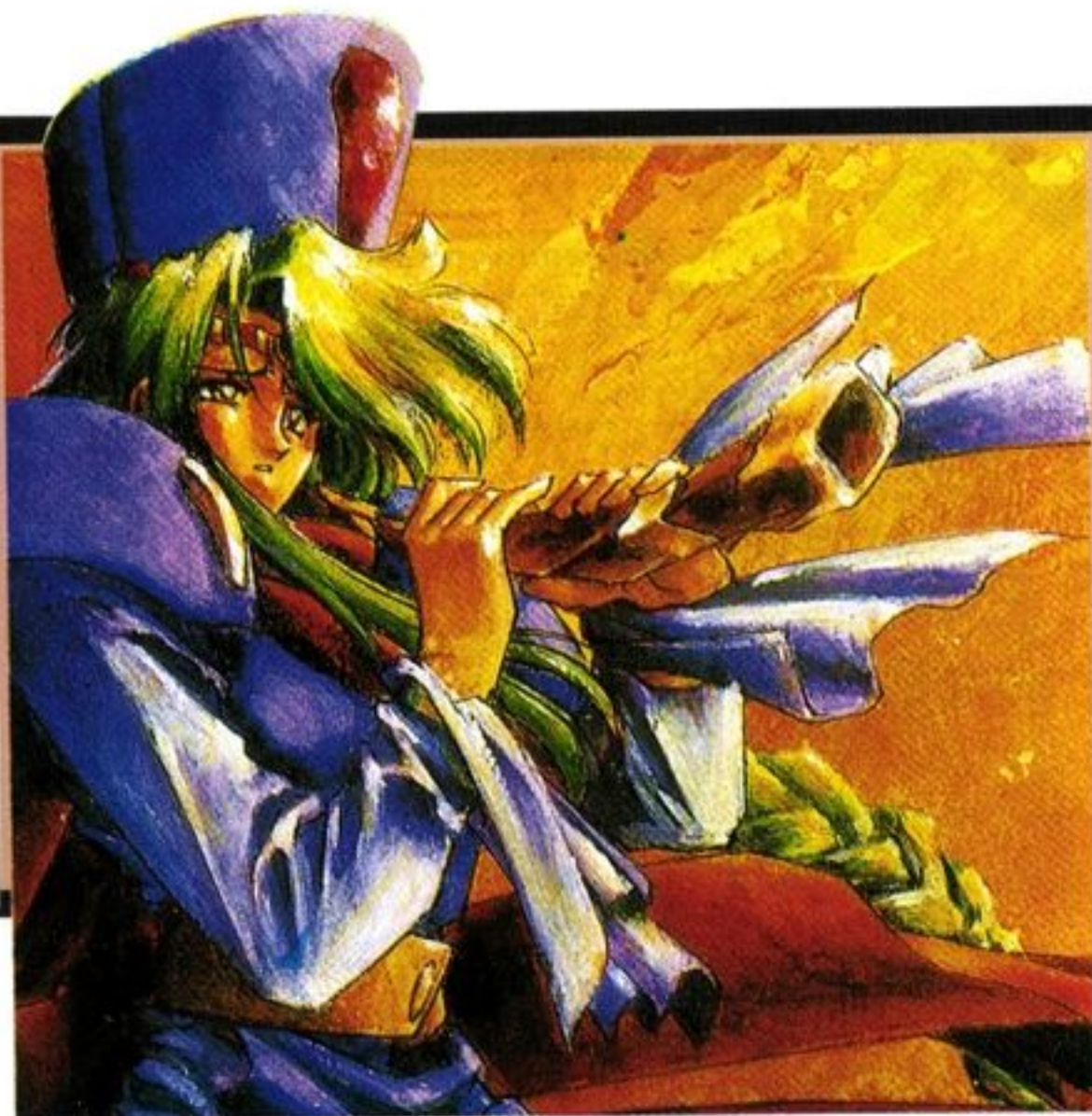
한편의 드라마를 보는 듯한 스토리 전개

아버지의 죽음에서부터 출발하는 충격적인 스토리는 시온의 운명을 희롱하는 듯이 전개되어 간다. 어머니와의 이별, 친구들과의 만남, 라이벌의 등장, 그리고 악의 제왕 자그마와의 대결 등…

알샤크란 도대체 무엇일까? 주인공 시온의 운명은 웅장한 배경 음악과 함께 어디론가 흘러만 가는데…

오프닝 비주얼 대공개!

극적 RPG 발진 준비 OK!

메가 CD용으로 이식된 비주얼신은 총 30분에 걸쳐 반전의 반전을 거듭하는 스토리 전개는 감히 눈을 뗄 수조차 없을 만큼 박진감 넘친다.

에메랄드 드래곤

PC엔진	현지 발매일	94/1/28	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	NEC	용량	CD	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	백업 메모리	게임 난이도	A Ⓑ C D E F

드라마틱한 연출과 독특한 시스템

푸른 용의 청년 아토르산과 인간 소녀 탐린, 이 두사람을 중심으로 괴물과 인간의 장렬한 전투가 드라마틱하게 그려지고 있다. 특히 PC엔진판에서는 플레이어가 보다 쉽게 즐길 수 있는 친절한 시스템으로 개선되었다.

강화된 전투시스템. 아토르 산 이외에는 모두 오토 배틀

독특하면서 알기 쉬운 시스템

화면 윈도우를 보면 이 게임이 얼마나 유저를 위해 친절하게 설계되어 있나를 알 수 있다. 그 한 예로 중요한 메시지 부분에 색을 칠하고 필드에 길이 생겨나서 쉽게 플레이할 수 있게 되었다. 또한 전투 시스템도 대열이나 공격순서 등의 전략요소를 강화하였다.

캐릭터의 메시지. 물건살 때의 문자표시에 칼라풀한 색이 칠해졌다

PC용에서 유저들에게 호평을 받았던 맵 기능도 건재

불에 휩싸인 마을을 진군하는 괴물들

함께 싸워나가는 믿음직스러운 캐릭터들

괴물과 전투중에 아토르산과 10인을 넘는 캐릭터들과의 만남과 이별이 이벤트로 삽입되어 스토리를 고조시킨다. 또한 성우가 기용되어 각 캐릭터들의 매력을 충분히 나타내주기 때문에 성격과 분위기 등을 이해하기 쉽고 감정이입이 가능한 연출이 되었다.

최초의 친구, 발송. 메시지에도 캐릭터의 분위기가 나타난다

마쥬레스 동굴에서 만나 친구가 된 원기 왕성한 마법사, 바긴

주요 캐릭터

머리 스타일이 멋있다

엘바도국의 왕자. 수려한 용모와 차가운 성격으로 플레이보이라는 소문이 나돌고 있다. 왕자다운 고귀함으로 사람을 매혹시키는 신비한 능력이 있다. 레이피아의 기량도 수준급이다.

하스람을 마음 속으로 연모하고 있다

엘비도르에 충성하는 여수도사로 하스람에게 연정을 품고 있다. 지기싫어하고 거친 말버릇을 가진 성격으로 자신의 감정을 드러내지 않는다. 무술과 회복 마법이 뛰어나서 전력에 커다란 도움이 된다.

드래곤 인간, 아토르산

인간으로 변신한 드래곤. 그의 잠재 능력은 알 수 없을 정도로 무궁하다.

수수께끼의 키를 쥐고있는 탐린

기억상실증에 걸린 소녀. 그녀의 기억이 돌아오는 날, 모든 수수께끼가 풀릴 것인지.

바람의 전설 제너두

PC엔진	현지 발매일	93/2/18	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	일본 팔콤	용량	CD	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	7,800엔	기타	백업 메모리	게임 난이도	A(B)C DEF

16세 소년 아리오스 알렉토르가 주인공, 그는'이슈타리아' 왕국에서 가장 어린 기마대장을 맡고있는 실력가이다. 이 게임은 아리오스의 활약을 그린 액션 RPG이며 전 12장으로 구성된 줄거리와 전투를 중심으로 이루어져 있다.

이 소년이 주인공 아리오스 알렉토르

본이 되는 '어려움에 처해있는 사람은 반드시 구출한다.' 라는 약속도 잊어서는 안된다. 목적 수행형의 게임이므로 약속을 잊게되면 곧 곤란에 처하게 된다.

각장의 보스를 쓰러뜨리는 스테이지 클리어형

1

각 장에 들어가기 전에 아리오스의 비주얼이 있다. 이 회화의 내용은 주로 그 장에서의 최초의 목적과 꼭 해야할 일을 알려준다. 또 전장을 통한 아리오스의 목적등도 대화 속에 감추어져 있기때문에 신경을 써야한다.

2 마을 거리 거리에서의 정보수집

목적을 파악했다면 마을 사람에게 정보를 수집한다. 그러면 목적달성에 방해가 되는 문제들이 여기저기에 퍼져있기 때문에 하나하나씩 꾸준히 풀어나가야 한다. 또한 RPG의 기본중의 기

대화로 정보를 얻는 것은 정보수집의 기본, 처음부터 잘 들어두는 것이 필요하다

3 각 장의 보스와 대결

각 장의 여기 저기에서 사람들을 구출하고 사건을 해결해 가는 동안 악의 근원인 보스를 만나게 된다. 그들은 동굴, 산, 신전등 아주 깊숙한 곳에 숨어있는 경우가 많다. 게다가 보스가 있는 곳은 사이드 뷰의 액션 장면이 된다.

동굴의 가장 깊숙한 곳까지 파고들어 입구를 뚫어보면 사이드 뷰 화면이 된다

보스와의 싸움에서 이기면 스테이지 크리어 ▼ 동료와 승리의 포즈

4 교회로부터 다음 장으로 전송

그 장의 보스를 쓰러뜨리면 곧 스테이지 크리어. 사람들의 감사의 인사와 칭찬의 비주얼이 들어간다. 그리고 교회의 수녀님이 여신상 앞에서 다음 장으로 이동시켜준다. 이렇게 반복해서 진행시켜 간다.

다음 장으로 넘어가기 위한 교회의 장면. 수녀님의 기도에 따라 다음으로 수송되다

동료가 되는 7인 소개

각 장이 진행됨에 따라서 동료가 늘어난다. 동료가 되는 캐릭터는 모두 7인.

전원이 플레이 할 수 없는 캐릭터이기때문에 조작할 필요가 없고 스스로 싸워주기 때문에 매우 편리하다.

다이모스 아리오스의 충실한 부하. 제 1장부터 동료가 된다

아루고스 상냥하고 부드러운 에테. 제 3장에서 동료가 된다 아이들이라면 모두 좋아한다

메디아 소피아의 시녀. 언제 동료가 될 것인가는 아직 비밀이예요

류코스 의적. 아리오스에게 반하여 제 1장부터 동료가 된다

퓨라 견습 마법사. 제 3장부터 동료가 되는 말괄량이 소녀

누스 이미 왕국의 참모로서 활하고 있다. 의문에 싸여있는 인물

소피아 여자 주인공. 스토리에서 중요한 노래를 알고있다

공윤의 게임팩 심의,

이제 국내 게임시장에서 일본어 자막이 있는 게임들을 볼 수 없게 되었다. 그간 일본 게임에 대해 '너무 잔인하고 왜색 문화가 강하다'는 반대 의견과 '그래도 비디오 게임의 최고 선진국은 일본이고, 주요 게임의 대부분이 일본에서 개발되기 때문에 국내 게임개발이 활성화되기 전까지는 일본 게임이 들어오는 것은 어쩔 수 없는 일' 이라는 수입 긍정적인 의견 등이 계속 충돌해 왔었다.

그러나 이런 뜨거운 논쟁에 일침을 놓는 사건이 벌어졌다. 한국 공연 윤리 위원회 신종 사업부(이하 공윤)에서는 게임 팩을 비디오 테입과 같은 영상으로 취급, 일본 자막이 있는 게임 팩은 국내에 수입을 불허한다는 결론을 지난 93년 6월에 이미 내린 바 있다.

수입 불허는 당연한 결과!?

공윤에서 일본 게임 팩을 수입 금지시킨 데에는 그만한 이유가 있다. 아직 우리나라와 일본은 문화 체결이 이루워지지 않아 현 법령 상 비디오, 음반, CD, 영화 등이 직접 들어올 수 없게 되어있다. 그렇기 때문에 일반 비디오물로 간주되고 있는 게임 팩은 물론 CD 게임이 직접 우리나라에 들어온다는 것은 불가능하다. 어쩌면 게임 팩은 그간 이런 법적인 범위 안에서도 용케 시판되고 있었던 것은 행운이라고까지 말할 수 있다.

또한 게임 팩이 그간 일본 상품인데도 불구하고 당당히 시판될 수 있었던 데에는 그만한 이유가 있었다. 게임 팩은 일반 비디오물과 CD와는 달리 아동용품이라는 완구적 특수성과 그다지 게임 시장이 넓지 않았기 때문에, 쉽게 국내 시장에서 유통될 수 있었던 것이 그 이유이다.

그러나 점점 게임 시장이 넓어지고 그에 따르는 여러가지 게임에 대한 부작용과 부정적인 시각 때문에 게임 팩에 대한 심의 규정을 강화할 수밖에 없었고, 또 게임 팩은 거의 일본 제품이기 때문에 게임 팩 수입 불허는 어쩌면 당연한 결과였다.

RPG 수입 금지로 국산 게임 활성화…

지금 한국은 게임 붐이다. 일본 게임이 설사 들어오지 않는다고 하더라도 "게임 팩을 원하는 수요는 결코 줄어들지 않을 것이다"라는 것이 게임 업계에 종사하는 거의 대부분의 목소리이다. 이 말은 국내 게임 시장도 일본 수준은 아니지만 이미 어느 정도 자리를 잡았다는 자체 평가인 것이다.

또 게임 산업은 21세기 첨단 과학 기술로 국가 경제에 엄청난 이익을 가져다 주는 수익성 높은 사업이다. 일본의 유명 게임 제작사는 세계에서 땅 값이 제일 비싸다는 동경에서 제일 큰 빌딩을 가지고 있다. 그것도 불과 몇 년 사이에 슈퍼마리오, 이스 등 명작 게임 몇 편만으로 그같은 큰 건물을 올린 것이다.

그렇다면 일본어 자막이 있는 게임이 들어오지 못하는 현 시점에서 한국 게임 개발 팀들은 당연히 좋은 기회를 맞이한 것이다.

일본어 자막을 영문, 혹은 한글 버전으로 바꾸려면 그 만큼의 기술을 향상시켜야 할 뿐만 아니라 일본에서 들여오는 게임

팩의 수도 당연히 그 수요가 줄어들기 때문에 자체 개발 붐이 일어날 것이라는 것이 일부 뜻있는 사람들의 의견이다.

결론적으로 일본어 자막 게임이 들어오지 못하는 이번 일련의 조치는 국내 게임 개발의 활성화를 초래시켜 당분간은 일본 게임이 장악하고 있는 상황에서 고전을 면치 못하겠지만 계속적인 약진을 보여준다면 장기적인 안목으로는 잘된 일일 수도 있다는 것이다.

침체인가 활성화인가?

그러나 너무나 갑작스러운 일이었으므로 게임 업체들의 뜨거운 반발에 의해 그 법률적인 시행은 올 94년 1월부터 시행한다는 결론을 내렸다. 그러니까 94년부터 일본 게임 중 일본어 자막이 있으면 한국 시장에 발을 들여놓지 못한다는 것이다.

이 사건에 대해 일부에서는 '한국 자체 개발 게임이 앞으로 더욱 발전할 수 있는 기회'라는 의견과 '점점 활성화해가는 한국 게임 시장에 찬물을 끼얹는 일'이라는 차가 운 비판의 소리가 상반되고 있다.

게임 시장의 일대 변혁을 초래할 이 행정조치는 과연 한국 게임시장을 침체로 몰고 갈 것인가? 아니면 국산 개발이 활성화되는 계기가 될 것인가? 이것이 문제로다!

그러나 게임 시장은 한동안 침체할 듯

황무지와도 같았던 한국 게임 시장이 지금처럼 활성화되었던 것은 일본 게임의 영향력이 무척 크다. 처음 국내에는 아케이드 게임을 출발로 점점 비디오 게임이 한국 게임시장을 점유해 갔다. 그러나 모든 사람들이 잘 알고 있듯이 아케이드 게임은 물론 비디오 게임도 거의 일본 제품이다. 그렇기 때문에 모든 게임의 자막은 거의 일본어로 되어있다고 해도 과언이 아니다. 스토리를 중심으로 하는 롤플레잉 게임은 물론 액션 게임, 시뮬레이션 게임등 일본어가 나오지 않는 게임은 거의 없다.

이와 같은 국내 게임업계 상황에서 일본어 자막을 금지한다는 것은 현 시장의 유통 구조를 볼때 '치명적인 결정타'라는 말을 한다. 가뜩이나 공윤 심사가 까다로워 동시 발매가 조금씩 연기되고 있는 지금, 일본어 자막 삽입 게임의 금지 조치는 시기상조라는 것이 게임관련 업자들은 말이다.

또 이미 게임 매니아들은 일본어 자막에 익숙해져 있다. 이런 상황 속에서 일본어 자막이 아닌 다른 자막으로, 그것이 한글 자막이라면 더 좋겠지만 거의 영문 자막으로 나온다는 것은 게임업계에는 쇼크 그 자체이다.

많은 전문가들은 이런 상황이 한국 게임시장을 당분간 침체시킬 것이라고 많은 우려를 하고 있다. 과연 어떤 결과가 초래될 것인가는 뚜껑을 열어보아야 알 수 있는 일이지만 기존에 있는 어떤 틀이 변한다는 것은 변혁을 말하는 것이기 때문에 이같은 우려의 목소리가 나오는 것은 당연한 일이다.

전화위복의 호기로 삼아야…

미국과 일본은 물론 선진국에서 게임 산업이 각광받는 고부가가치 산업으로 인식되고 있는 현실과, 지금부터의 게임 산업이 더욱 중요하다고 생각한다면 이번 공윤 심의라는 파장은 그리 큰 악영향으로 확산되지는 못할 것이다. 그렇다면 이같은 일본어 자막 삽입 게임의 수입 금지에 대한 국내 게임 업계의 대응은 어떠한가?

현대전자에서는 이미 일본 자레코사와 합작으로 16비트용 스포츠 게임 '한국 프로 야구'라는 게임을 만들어 곧 시판할 예정이며 앞으로도 모든 게임의 한글화 작업 및 국내 게임 개발에 역점을 두겠다는 의지도 밝혔다. 이같은 현상은 비단 현대전자만이 아니라 삼성전자 등 여러 곳에서 한국 게임 개발에 박차를 가하고 있는 것이 사실이다.

공윤의 일본 게임팩 불허라는 결론에 또 한가지 불안한 요인이 있다. 그것은 속칭 '보따리'라고 하는 것인데 앞으로 일본 게임이 영문 자막으로 바뀌든 아니면 한글 자막으로 바뀌든 그 발매시기가 일본보다 늦어진다는 것은 당연한 일이다. 그렇다면 '보따리'가 극성을 부릴 것이라고 일부 뜻있는 관계자들은 말한다. 이점에 대해 모든 게임 총판은 물론 공윤에서도 가혹한 법률적인 조치를 내린다고 한다.

그렇다면 역시 돌파구는 한글 게임 개발밖에는 없다. 앞으로의 한국 게임 시장은 일본어 자막 게임의 수입여부가 문제점이 아닌 한글판 게임을 얼마나 더 빨리, 그리고 수준높게 개발하느냐에 따라 그 열쇠가 있다고 하겠다.

이 시점에서 대기업에서는 더욱 구체적이고 적극적인 투자로 사명감을 가지고 게임 개발에 임해야 하고 소규모 열악한 조건에서 개발 의욕을 불태우고 있는 개발진들을 향한 정부의 적극적인 후원도 요청된다.

결국 국내 게임업계에 몸담고 있는 사람들은 이번 기회로 침체일로에 설 상황을 전화위복의 기회로 삼는다면 오히려 게임한국을 향한 비약적인 발판을 마련할 수 있을 것이다.

챔프게임교실

게임제작의 분야

연재에 앞서

외국의 우수한 게임들을 보면서 자신도 좋은 게임을 한번 만들어보고 싶다는 생각을 누구나 한번씩 해보았을 것이다. 그러나, 국내에서는 이렇다 할 게임 제작의 교재가 없는 것이 사실이고, 있다 해도 기술적인 측면에만 주력한 면이 없지 않았다.

그러나, 게임은 소프트웨어 산업의 꽃이고 종합예술이란 말이 있듯이 결코 기술적인 면만이 강조되어서는 안될 것이며 게임 전반에 대한 설계와 구현에 대해서 다각적으로 살펴져야 한다.

실제로 주위에 우후죽순 격으로 게임 제작을 시도하는 소규모 아마추어팀 단위의 조직은 많이 생겨났지만 상용화 가능한 완성 게임은 손에 꼽을 수 있을 정도밖에 나오고있지 않는 이유는 게임 제작 초반에서 기술적인 문제 몇가지에 대한 해답을 얻은 것을 게임 제작에 대한 자신감으로 과신한 탓도 없지 않았을 것이다. 본격적인 게임 제작은 결코 만만한 일이 아니며 학문화될 수 있을 정도의 많은 정보와 축적된 기술이 필요하다.

영화산업이 연출, 촬영, 음악, 시나리오 등 여러분야로 이루어져 있듯이 게임제작도 날로 전문화되어 가고 있으며 프로그래밍은 그중 한분야에 불과할 뿐인 것이다. 그런 점에서 게임 제작 전반에 걸친 이런 연재를 가질 기회가 주어진 것에 대해 기쁘게 생각하고 부족하나마 게임제작 전반에 관해 이야기 해 보려고 한다.

아트 크래프트소개

아트 크래프트(ART CRAFT)팀은 사실 창설된지 그다지 오래되지 않았다. 아직 정식으로 발표한 작품도 없다. 그러나, 팀원 각각들은 오래전부터 게임제작에서 활약하던 사람들로서 자기 전문분야에서는 나름대로의 경지를 개척하였다고 자부하고 있다.

정식 발표한 게임도 없으면서 이런 연재를 한다는 것이 어떻게 보면 우스운 일이기도 하지만 이 연재가 끝날 무렵에는 다수의 게임들이 여러분들을 즐겁게 해줄 수 있을 것이다.

구체적으로 IBM에서 부드러운 스크롤과 다양한 동작을 구현한 액션게임 '리크니스'가 94년 초에 발표될 예정이며, 새로운 스타일의 게임 '크로니카(가제)'역시 비슷한 시기에 발표될 것이다.

팀의 방향은 IBM용의 환타지 롤플레잉쪽으로 94년 여름에는 오랫동안 준비해 온 롤플레잉 게임을 선보일 수 있을 것이다.

게임제작의 분야

게임제작은 한 사람이 하는 것이 아니다. 세분화된 전문분야에서의 작업이 결집된 것이라 할 수 있다. 여러분도 게임을 제작하고 싶다면 미리 자기에게 맞는 분야를 결정하고 노력하는 것이 중요할 것이다. 그럼 게임제작에는 어떤 분야가 있을까?

일단 크게 다음의 4가지로 나누어볼 수 있다.

A. 게임 디자인
B. 게임 프로그래밍
C. 그래픽 디자인
D. 게임음악

물론 각 분야는 더 세부적으로 나누어질 수 있지만 일단 이렇게 나누는 것이 일반적이다. 먼저 게임디자인은 게임전체를 디자인 하는 사람으로 가장 중요한 부분이라 할수 있다. 실제 어떤 게임의 성패는 디자인 단계에서 결정된다고도 할 수 있다. 이른바 '시나리오'라고 하던 분야가 확대된 형태로서 요즘은 단순한 이야기꾼이라기 보다는 게임전체의 연출을 맡은 분야가 디자인파트인 것이다.

게임 프로그래밍 파트는 게임

제작의 실무적인 파트로써 직접적인 게임제작을 맡는다. 프로그래밍은 크게 게임을 직접 움직이는 메인 프로그래밍과 게임을 제작하기 위한 툴 프로그래밍이 있다. 메인 프로그래밍은 게임마다 다르기 마련이지만 툴은 여러게임에서 사용할 수 있으므로 좋은 툴을 많이 가지고 있다면 게임제작이 쉬워지는 것이다.

툴에는 맵 에디터(배경을 그리는 툴), 스프라이트 에디터(캐릭터의 움직임을 지정하는 툴), 패턴 에디터, 메시지 에디터 등의 여러가지가 있으며 툴의 기능이 좋을 수록 게임제작은 수월해지게 된다.

그래픽 디자인 파트는 이미지 일러스트, 캐릭터 디자인, 배경 디자인, 비주얼 디자인 등 여러

부분이 있는데 이미지 일러스트는 컴퓨터 그림이 아닌 실화로써 캐릭터나 배경 등의 이미지를 설정하는 역할이고, 캐릭터 디자인이나 배경 디자인은 이미지 일러스트를 토대로 컴퓨터 화면에 구현하는 역할이다. 비주얼 디자인은 게임의 오프닝이나 엔딩 등의 비주얼을 맡는다.

게임음악은 게임에 삽입되는 배경음악과 효과음을 만드는 역할로 작곡의 소질 외에도 게임음악에 대한 소양, 즉 배경 그래픽과 움직임을 보고 적정한 분위기의 음악을 만들어 낼 수 있는 감각을 터득하는 것이 중요하다.

실제로 팀을 조직한다고 할 때 인원 분배의 예를 들어보자.

최소한 필요한 파트는 메인 프로그래머, 그래픽 디자이너, 음악작곡, 맵 배치가 필요하다. 좀 더 분화할 수 있다면 서브 프로그래머(툴 제작), 원화+일러스트 그래픽 디자이너, 캐릭터와 타일의 분리, 대화 스크립터 등이 필요하다.

보통 팀을 시작한다고 할 때 프로그래머 한 사람이 메인과 디자인, 시나리오, 심지어는 그래픽까지를 혼자 하다가 나중에 와서 사람을 더 구해서 하게 되는 경우가 많다. 그러나 이런 구조는 오래 지속되기가 힘든 경우가, 처음에 게임을 생각해 낸 프로그래머와 나중에 참가한 그래픽 사이에서 게임 디자인에 생각이 맞지 않는다던가, 작업 분배에 대해서 갈리는 경우도 있다.

가능하다면 팀 내에 게임적인 연출감각이 뛰어난 1 인을 프로듀서로 지정하여 연출에 대한 결정권을 넘기고, 그래픽도 디자인과 구현의 구분을 따로 두어서, 게임의 들어갈 인물의 이미지나 배경의 이미지를 지정하는 사람과, 실제로 툴을 이용해서 점을찍어 그리는 사람의 구분을 확실히 해 놓는 것이 좋다.

앞으로의 연재방향

앞으로의 연재는 게임 디자인과 실제제작에 대해 고루 연재가 진행될 것이다. 그러나, 이런 연재에서 흔히 보이듯 단편적인 지식의 나열보다는 게임제작의 전반적인 지식에 대해 이야기하려고 한다.

2회와 3회에는 게임제작에 대한 개괄적인 설명으로 게임제작의 실제과정을 설명하고 게임 디자인 강좌에서는 장르별로 구분하여 게임 디자인의 방법과 실제를 밝히며, 프로그래밍 강좌에서는 주로 게임제작 툴이나 기법 등에 대해 설명하도록 하고 후반부에는 그래픽과 음악에 대해 설명하도록 하겠다. 그러나 되도록이면 단편적이고 전문적인 지식이 아닌 누구나 보더라도 쉽게 이해할 수 있는 부분을 추려 이야기할 것이므로 컴퓨터를 모르는 사람에게도 좋은 기회가 될 것이다. 게임제작에 뜻이 있는 독자라면 이 연재를 읽으면서 게임 제작이라는 것에 대해 이해하고 자신에게 맞는 부분을 개발하기 바란다.

아니?! 이렇게 멋진 악보집이!

거리의 곳곳에서 들려오는 부드럽고 신나는 캐롤보다 더 재미있고 더 감동적인 눈물, 콧물없이 부를 수 없는 노래들이 가득 실려있는 게임챔프 애독자께서 보내주신 사랑의 그림 악보집을 받고나서 너무나 감격했습니다.

슈퍼컴보이를 향한 끊임없는 의지와 노력에 그리고 게임챔프를 만드는 사람들을 생각해서 노랫말까지 만들어준 애독자 권해원(물론 기억하고 있지요.). 독자가 용기와 노력을 잃지 않고 게임기를 장만할 수 있도록 도와드릴께요. 이 1993년을 잊을 수 없는 해로 만들어드리기 위해 권해원군? 양?과 그 친구들에게 500점을 드립니다.

권해원/

챔프점수 500점

"자료 수집" 시대적 배경설정과

게임을 구분할 때 우리들은 흔히 그 게임을 장르로 구분한다. 이 장르가 바로 게임의 세계관인 것이다. 특히 RPG의 스토리를 제작하려면 어떤 세계관으로 나타낼 것인가가 무척 필요하다.

우리들은 흔히 RPG라고 하면 '환타지 세계'라는 생각이 든다. 반드시 그렇다고는 할 수 없지만 거의 대부분의 RPG는 환타지 세계를 주로 그리고 있다. 그렇다면 우리들 같이 평범한 생활을 하는 사람들이 어떻게 RPG의 세계인 환타지 세계를 그릴 수가 있을 것인가? 그것도 경험이 전혀 없는 상태에서…

그러나 이것도 어느 정도의 틀과 규칙이 있다. 모든 RPG가 명작이 아니듯이 이 기본 틀을 얼마만큼 따르냐가 게임을 명작으로 만드냐, 아니냐로 규정된다. 그래서 게임챔프에서는 여러분이 직접 RPG를 제작할 때 큰 도움을 주고자 환타지 세계를 구성하는 방법을 소개하고자 한다. 그러나 이 방법은 어디까지나 일예이고 국내 RPG가 거의 전무한 상태이므로 가까운 게임 선진국인 일본 게임의 예를 들어 설명을 쉽게 하고자 한다.

먼저 장르를 결정하라!

그러면 먼저 장르를 결정하는 것부터 시작하자! 일반적으로 소설과 영화의 장르는 SF, 액션, 일상생활 등으로 구분된다. 게임도 역시 마찬가지이다. 단지 게임은 영화나 소설처럼 SF물이 없지만, 일반적으로 게임 시나리오는 보통 5종류 (①환타지 ②자국풍(自國風) ③현대 ④미래 ⑤그 외)로 구분한다.

환타지

환타지라는 말을 영어 사전에서 찾아보면 환상세계, 「공상세계」 혹은 「망상 세계」라고 나와 있다. 즉 환타지라고 하는 것은 상상하고 공상하면 무엇이든지 할 수 있고, 무엇이든지 만들 수 있는 세계를 의미하는 것이다. 이것은 어떻게 생각하면 무척 「만들기 쉬운 세계」라는 생각이 들지만, 반면 모든 것을 자기 자신이 만들지 않으면 안되는 세계인 것이다.

자국풍

우리들은 일본 RPG를 흔히 '너무 왜색적이다', '일본 역사를 너무 많이 그렸다'는 식으로 비판을 한다. 왜색적이라는 것은 우리나라 사상으로는 납득이 안가는 일본 고유의 전통 문화를 말한다. 그러나 한국도 일본과 같이 스스로의 힘을 많은 게임을 만들면 우리 고유의 전통을 담은 게임을 만들 것이다.

게임도 소설과 영화와 같이 창작 작업이다. 그렇기 때문에 자기가 태어나서 자란 그 문화와 전통을 저버리고 창작을 한다는 것은 거의 불가능하다. 자기 나라 국민만이 느낄 수 있는 고유의 것을 만드는 것, 그것이 자국풍인 것이다.

현 대

「롤플레잉」이라는 말은 게임에서만 사용되는 것이 아니라 기업 등에서도 사용되는 말이다. 기업에서는 손님과 주인의 역할을 바꾸어, 어떤 장면 등을 연출한다. 물론 그 목적은 손님의 입장이 되어봐야 손님의 불편을 안다는 것이다.

게임 세계관도 역시 마찬가지이다. 자신과는 다른 역할로 즐기는 것이 RPG의 세계라고 생각하면 너무나 평범한 일상 생활일지라도 다른 차원으로 볼 수 있을 것이다.

미래

일반적으로 우리들은 미래라고 하면 환타지의 세계처럼 공상과 상상으로 이루어진 세계를 의미한다. 그런 환타지처럼 단지 공상만으로 그치는 것이 아니라 어느 정도 과학적인 근거가 있어야만 이상적인 미래를 그릴 수가 있다. 현대는 이러했기 때문에, 과학이 발전하면 미래는 이렇게 될 것이라는 그런 논리가 게임 세계에서 존재되어야 한다.

만약 여러분이 게임의 장르를 미래로 설정했다면 과학의 발달로 더욱 발전한 미래와 그와 정반대인 상황을 예측할 수 있을 것이다.

올바른 자료 수집만이 멋진 게임을 만들 수 있다!

어떤 장르로 게임을 할 것인가가 결정된다면 그 다음 할 일은 각 장르에 맞는 적절한 자료들을 모아야 한다. 게임은 소설과 영화처럼 혼자만 보고 즐기는 것이 아니라 여러 사람에게 자기자신만의 세계를 펼쳐가는 일종의 창작활동인 것인다. 이런 창작 활동이 타인에게 인정을 받으려면 방대하고 근거있는 자료들이 필요하다. 어쩌면 이 자료 수집하는 일이 가장 어렵고 힘든 일일지도 모른다.

환타지

환타지는 앞에서 서술한 바와 같이 상상과 공상의 세계이다. 그렇기 때문에 자기자신의 상상과 공상으로만 이루어진다고 쉽게 생각할 수 있다. 그러나 아무런 근거없이 세계관을 만들 수는 없으므로 어느 정도 근거가 있는 현대나 자국풍(自國風)보다 더욱 어려울지 모른다.

일반적으로 영화나 소설 등의 환타지는 고대의 전설이나 중세에 신화들을 바탕으로 이야기를 전개하는 경우가 많다. 게임도 역시 그와 같이 일정의 룰이 필요하다. 우리들이 잘모르는 고대나 중세 시대의 마법, 악마들! 이 얼마나 게임의 충분한 소재인가?

자국풍

보통 우리들은 일본 게임을 보다보면 일본 사무라이 시대의 닌자들이나 그 때 전설로 전해지는 악마들을 종종 볼 수 있다. 이렇듯 한 나라의 독특한 색깔을 가지고 게임을 만드려고 하면 먼저 역사적인 고찰이 필요하다. 무슨 시대에, 어떤 인물들이, 무엇을 가지고 싸웠다라든지. 뭐! 이런 역사적인 고찰과 자신의 충분한 사고가 결합되 게임을 만드는 것이다.

현대

우리가 지금 살면서 일상생활을 하는 곳을 우리들은 일반적

구제
불능이야.

으로 현대라고 말한다. 그렇기 때문에 이 현대에서 무슨 자료가 필요하겠냐고 반문을 하는 사람도 있을지 모른다. 그러나 만약 한 의원이 자신의 선거구에서 득표작업을 RPG로 만든다고 생각해 보자!

우선 여러분은 국회의원이 되본 일이 없기 때문에 국회 의원이 어떤 사람인가 등을 파악해야 한다. 그리고 득표 작업 등을 충분한 자료가 있어야 한다. 게임 세계를 그리는 것은 단지 재미없는 일상생활을 그리는 것이 아니고 독특하고 재미있는 새로운 사실들을 그린다는 것을 알아야 한다.

미래

미래는 환타지와 다른 차원에서 생각이 이루어져하고 자료를 수집하여야 한다. 일반적으로 공상과학 영화를 보면 미래시대는 거의 엄청난 과학의 발달로 우주로 진출하거나 사악한 인간이 나타나 엄청난 과학을 배경으로 지구를 정복하려고 한다거나 이런 식으로 이야기가 전개된다. 물론 게임의 경우도 마찬가지! 그러나 미래에 관한 이야기라고 하더라도 미래의 세계는 논리적으로 아직 증명되지는 않았지만 어느 정도 근거가 있어야 한다. 그래야지만 명작으로 남을 수 있을 것이다.

재료가 많다고 맛있는 음식을 만드는 것은 아니다!

식당에 가서 음식을 사먹을 때 같은 재료를 사용해서 음식을 만든다고 해도 모두 같은 맛을 내는 것이 아니다. 어떤 식당은 맛있고 어떤 식당은 맛이 없다. 이것은 같은 만드는 사람이 얼마만큼 잘 배합하느냐에 달려있다.

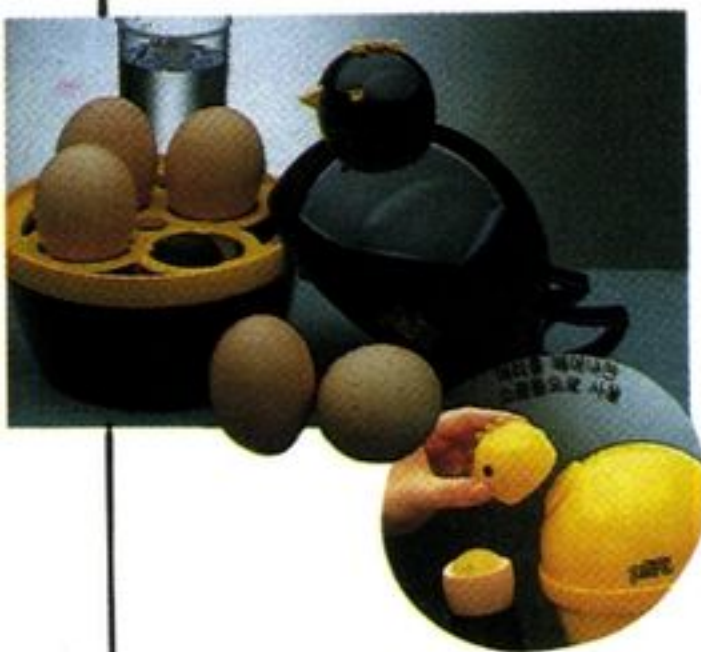
게임도 역시 마찬가지. 충분하고 적절한 자료가 있더라도 뛰어난 게임을 만드는 것은 아니다. 이것을 어떻게 처음과 끝부분에 배치할 것인가? 혹은 검의 사용 법과 마법은 어느 시점에 나오게 할 것인가. 이런 것들이 잘 배합되어 있어야 뛰어난 작품이 나오는 것이다.

신상품

실버 오토바이 알람시계

오토바이의 경쾌한 발진음과 굿모닝 인사로 시작하는 늦잠없는 새로운 하루! 진짜처럼 근사하고 정교한 디자인의 말하는 알람시계. 굿 모닝!

■판매 : 쉐바무역
■연락처 : 424-5547
■가격 : 39,000원

계란찜기

바쁘고 정신없는 아침, 출출한 오후를 책임질 수 있는 깜찍한 병아리가 낳아주는 간편한 영양식. 이젠 엄마의 아침을 여유있게 삐약 삐이약

■판매 : 제한물산
■연락처 : 525-9525
■가격 : 44,000원

어린이 스키

야호! 겨울 방학이다, 눈의나라로 렛츠 고우!! 언제 어디서나 즐길 수 있는 가볍고 안전한 꼬마스키. 겨울을 씩씩하게 이겨낼 수 있어요.

■판매 : 원실업
■연락처 : 754-0433
■가격 : 25,000원

공룡 퍼즐게임

으자짜짜짜짜~
1억만년의 깊은 잠에서
드디어 깨어났다!! 이제
나는 더이상 잠들고 싶지않다

■판매 : 아사히 콜렉션
■가격 : 3,000엔

엄마손 쿠키

바사삭 바 삭! 바 삭! 긴 겨울을 따뜻하게 밝혀주는 온 가족 영양간식. 살찔 염려는 쬐끔밖에 없는 담백한 파이!

■판매 : 롯데제과 유에프오
■연락처 : 670-6114
■가격 : 1,000원

돌링 캘린더

작은 내방 안에 멋진 박물관을! 한장 한장 넘길 때마다 펼쳐지는 놀라운 상상의세계.와우! 이렇게 멋진 달력이…

■판매 : 지식 공작소
■연락처 : 742-6781
■가격 : 15,000원(2종)

슈퍼 8+(Super 8+)

이렇게 손이 편안한 조이패드는 처음이야!! 게임 매니아들의 손을 생각한 인체 공학적 디자인. 터보·오토 발사 기능, 8방향 조정가능, 8개의 트리거 버튼등 "최고의 게임 터미네이터"가 되는 조이패드.

■판매 : 다우정보시스템
■연락처 : 706-6347
■가격 : 25,000원

그레비스 PC게임 패드

액션 아케이드 게임의 엄청난 스피드와 박력을 마음껏 즐길 수 있는 독특한 양손 사용 버튼 방식의 '그레비스 조이패드' 뛰어난 탐색, 파괴 능력을 발휘하여 정확하게 조종되는 조이패드. 이제 모든 액션 아케이드 게임은 우리들 손 안에 있어요!!

■판매 : 동서 게임채널
■연락처 : 774-0261
■가격 : 28,000원 (그레비스)

임팩트 스피커

심플한 디자인의 다기능 스피커, 그리고 어디서나 즐겁게 노래할 수 있는 우리집 노래방! 마이크 믹싱 기능, 자동 음질 기능, 서라운드 입체음향 기능을 여러분에게 소개한다!!

■판매 : 게임본부
■연락처 : 701-1667
■가격 : 45,000원

챔프 클럽

음반

소 준영

신세대 음악인으로 새롭게 주목받고 있는 소 준영의 데뷔 앨범. 이미 MBC 드라마 '매혹'에서 그의 음악성을 보인 바 있는 소준영의 이 음반에는 차분하고 독특한 「외로운 사람들」 등의 곡들이 수록되어 있다.

■발매원 : 원더 뮤직
■연락처 : 576－2417
■가격 : 5,000원

몬스터 메이커 ~어둠의 용기사~

NEC 애비뉴의 인기 PC엔진 소프트「몬스터 메이커」와 미니 앨범. 잔잔하면서 격동감 넘치는 음악으로 게임 음악의 진수를 보여준다.

■발매원 : NEC 애비뉴
■가격 : 1,500엔

소드 매니악

이 CD는 94년 1월 발매 예정 슈퍼컴보이 소프트의 음악을 실은 것이다. 총 10곡으로 구성되어져 있으며 게임에 사용된 음악이 전부 수록되어 있다.

■발매원 : 도시바 EMI
■가격 : 2,500엔

배틀 마스타 ~구국의 전사들

이 CD는 게임에 나오는 음악은 물론 성우들이 직접 녹음을 했기 때문에 더욱 생생한 음악을 즐길 수 있다. 격투 액션 게임의 격동적인 음악을 즐길 수 있다.

■발매원 : 도시바 EMI
■가격 : 2,800엔

바람의 제너두 J.D.K 스페셜

PC엔진판 소프트「바람의 전설 제너두」를 음악화한 이 CD는 게임에서 들을 수 없는 음악만을 수록했다는 것이 특징이다.

■발매원 : 킹
■가격 : 2,500엔

비디오

월트디즈니「CHILDREN'S FAVORTES 1, 2, 3」

어린이를 위한 보물창고, 월트 디즈니 레이블에서 오랜 세월 동안 사랑받아온 동요들을 모아 4개의 앨범으로 내놓았다. 래리그로스와 디즈니랜드 어린이 합창단이 불러주는 귀에 익은 멜로디들이 친근하게 느껴질 것이다.

■발매원 : 서울음반
■연락처 : 786-4521
■가 격 : 5,000원

경화 90

영화「경화 90」은 10부작 대하 장편으로 사이가 나쁜 두 자매가 낳은 두 딸이 라이벌 관계를 유지하며 경찰학교를 졸업하고 범죄자들을 소탕한다는 내용으로 여경들의 멋진 활약이 돋보인다. 경찰로 위장한 마약단의 일원, 그와 여경들 사이에서 싹트는 사랑, 범죄단과의 치열한 대결 등을 담고있다.

■발매원 : 영성프로덕션
■문의처 : 561－3671

서기 2019 블레이드 런너

지구의 파괴와 엄청난 인구 증가로 인해 다른 행성을 식민지화하려는 움직임이 지배된 미래의 2019년. 이 시대는 400층이나 되는 높이의 건물들로 가득찬 거리와 끊임없이 번쩍이는 레온등과 광적 행위가 만발한 도시로 묘사된다.

■발매원 : SKC
■문의처 : 753－1075

몰다이버 3편

공전의 히트를 기록한 애니메이션 제3탄. 오발사고로 비롯된 해프닝은 도대체 어떤 파국을 맞게 될 것인지? 몰다이버의 결혼행진곡이란 대체? 새로운 비밀병기 메타몰퍼스를 연재!

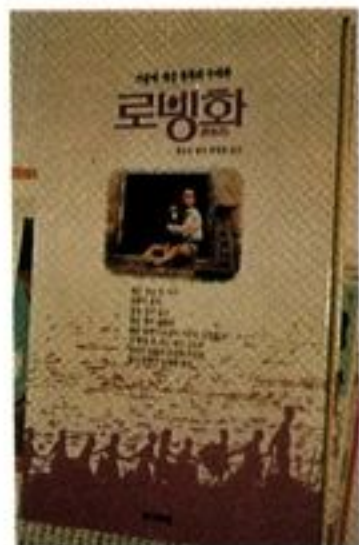
■발매원 : 파이오니아 LDC
■모델번호 : PILA－1141

직업도감

어린이들이 나는 크면 무엇이되고 싶다거나 이 다음 어른 이되면 무엇을하고 싶다거나 할 때그것은 결국 직업과 관계 되는 것이다. 이 책은 어린이들이 그러한 꿈을 실현시킬 수 있도록 통로구실을 할 수 있는 훌륭한 길잡이다.

■발행원 : 예림당
■연락처 : 249-3333
■가격 : 4,000원

로빙화

한 천재 소년의 불우하고 짧은 생애를 그린, 서정이 가득 넘치는 「로빙화」가 도서출판 「꿈이 있는 집」에서 출간되었다. 이 로빙화의 생명과 같이 시골에서 가난하게 태어난 소년이 그림에 천재적인 재질을 보이나 권위적이고 틀에 박힌 교육계의 부조리에 희생되어 생을 마감하는 내용이다.

■발행원 : 도서출판 꿈이 있는 집
■연락처 : 747-5077
■가격 : 4,800원

목소리만 큰 남자, 주먹만 센 여자

이 책은 시험에 찌든 중고생들이 책을 읽고 있는 순간 만이라도 모든 것을 잊고 중압감에서 벗어날 수 있는 재미있는 하이틴 명랑 소설이라 할 수 있다.

소설의 배경은 어느 대학, 주인공은 국민학교 동창생이자 같은 대학에 다니고 있는 민수와 세나이다. 그리고 이 둘은 나름대로 열심히 대학 생활을 하며 온갖 실수와 세상경험을 하게 되는데… 이들을 중심으로 대학의 캠퍼스에서 벌어지는 신세대들의 감각에 맞는 산뜻한 내용들을 다루고 있다.

■발행원 : 파피루스
■연락처 : 525-7478
■가격 : 5,000원

프로야구 퀴즈특급

야구를 좋아하는 어린이들에게 프로야구를 정확히 알려주는 뜻에서 호산문화에서는 프로야구 퀴즈특급을 발간하였다.

이 책은 전지훈련, 시범경기 등 한국시리즈를 기초로 구성되었으며 프로야구에 관해 체계적으로 알려주고 있다.

■발행원 : 호산문화 ■연락처 : 313-2520
■가격 : 3,000원

일본 호소카와의 자전적 이야기

'내일은 없습니다

역대 일본 수상가운데 한국인들에게 가장 호감을 갖게하는 인물 호소카와 모리히로! 급변하는 세계사 속에서 한·일간의 새로운 고리 역할을 할지도 모를 단지 지구 상에 존재하는 하나의 인간으로서; 신일본을 새롭게 창조해 갈 리더로서 호리카와의 모습이 잘 그려져 있다. 호소카와가 직접 써내려간 「자전적 이야기집」.

■발행원 : (주)제우미디어 ■연락 : 702-3211 ■가격 : 5,000원

지미카터의

「평화를 위하여」

■발행원 : (주)제우미디어 ■연락 : 702-3211 ■가격 : 5,000원

(주)제우미디어에서는 양서 시리즈 2탄으로 전 미국 대통령 지미카터가 전세계 청소년들에게 들려주고 싶은 이야기를 책으로 엮었다. 지구촌 시대의 전인류가 평화롭게 살기 위해서는 어떤 국제적 안목을 갖추어야 하는지를 세계 평화론자 지미카터가 청소년을 비롯한 모든이에게 그 혜택을 주고 있다.

보다 넓은 시야와 깊은 생각을 가지고 삶을 설계하고자 하는 청소년들에게 필독서가 되리라 자부한다.

아랑전설 스페셜

액션 아케이드 게임의 진수를 보여준 초특급 인기작 『아랑전설』의 공략본이 출간되었다. 각 캐릭터들의 필살기를 저지시킬 수 있는 극비의 기술이 짜임새있고 흥미로운 설명으로 소개되어져 있어 공략하기에 편리함을 준다.

■발행원 : 매거진 랜드
■가격 : 980엔

얼라이브

■발행원 : 생각하는 백성
■연락처 : 703-2367
■가격 : 6,900원

1972년 10월 우루과이의 몬테비데오 공항을 이륙하여 칠레의 산티아고로 비행하고 있던 페어차일드 비행기가 안데스 산맥 만년설에 추락한 사건을 면밀히 취재하여 사실 그대로 재정리한 실화 소설이다.

영화

UFO와 별에서 온 여인

이 책은 미국의 저널리스트 이자 작가인 개리 킨더가 쓴 책으로 87년 봄부터 미국에서 10주간 연속 베스트셀러를 기록한 작품이다. 국내에서는 최고의 UFO 연구가인 김진경, 김진영이 옮겼다.

평범한 스위스 농부 빌리 마이어가 지구로부터 500광년 떨어진 플레이아데스 성단에서 초광속 우주선을 타고 날아 온 외계여인 셈야제와 접촉한 체험을 추적하면서 이 사건에 개입한 여러계층의 온갖 사람들이 겪은 일을 생생하게 기록한 실화로 각국 언론에서도 화제거리가 됐던 작품이다. 올 겨울 방학도 이책으로 좀 더 과학세계에 접근해보는 것이 어떨지.

■판매원 : 도서출판 범조사 ■연락처 : 412-2618 ■가격 : 6,000원

투캅스　　골때리는 형사+또라이 형사=?

■강우석 프로덕션
■개봉관 : 피카디리 극장(765-2245/7)
그랑프리 극장(518-9091/2)
■절찬 상영중
■고교생 관람가

순수하고 정직한 신참 형사 박중훈과 타락하고 돈맛도 아는 베테랑 형사 안성기가 골치아픈 사건과 좌충우돌! 엉망진창! 요절복통!…… 그러나 진솔한 삶의 이야기가 펼쳐진다.

삼총사　　"하나를 위한 전부, 전부를 위한 하나!!"

시대를 초월하여 사랑을 받아온 알렉산더 뒤마의 원작 소설 삼총사가 새로운 스타일의 어드벤처 코메디로 돌아왔다!

성질 급한 젊은 청년 달따냥은 국왕의 특수부대인 총사대에 지원하기 위해 파리로 간다. 그러나 권력을 찬탈하려는 악당들의 음모로 인해총사대는 해산되고, 그가 만날 수 있었던 것은 충성심 강한 삼총사 아라미스, 아토스, 그리고 포르도스 뿐이었다. 나이 어린 루이왕과 안느 왕비는 왕좌에서 쫓겨날 위기에 처하고, 그들의 유일한 희망은 오직 삼총사 뿐인데…

■월트디즈니 제공
■개봉관 : 브로드웨이 장(511-2301)
서울 극장 1관(277-3011)
■절찬 상영중
■중학생 관람가

가 볼만한 곳

볼쇼이 서커스단

세계 최고의 문명 러시아 국립 볼쇼이 서커스단 내한 공연이 일본에 이어 두번째로 한국에서 공연된다!

볼쇼이 서커스단은 300 여년의 전통과 명예에 빛나는 러시아 국립 서커스단으로서 과거 러시아와 유럽의 왕족과 귀족들로부터 감탄과 찬사를 받은 최고의 예술 단체로 이번 한국 공연에서 광대놀이, 공중곡예, 곰돌이 묘기, 각종 기구 묘기를 보여주게 된다.

■공연기간 : 93/12/22—94/1/13
(월요일 제외)
■공연시간 : 평일 3시, 7시(2회)
일요일 11시, 3시, 7시
■장소 : 잠실 올림픽 공원
펜싱 경기장
■요금 : 10,000~50,000원
■문의 : 오륜 항공 여행사
(597— 2105)

금단의 비법

지난달 여러분이 보낸 엽서를 정리하고 분석하자면 너무 한곳에만 치우친다는 것입니다. 다양한 장르와 다양한 기종 속에서 캐어내는 비법들이야 말로 바로 값진 것이 아닐까 생각합니다. 그리고 추첨에서 탈락되었다고 비관하시는 분의 전화가 있었습니다. 이런 점을 담당자도 가슴아프게 생각합니다. 하지만 중복되는 내용과 지난호에 출제되었던 내용들은 추첨에서 탈락시켰습니다.

보다 자기만의 비법들을 찾아 전혀 남의 모방이 있을 수 없는 비법들을 위해 매진합시다. 그것이 자신의 발전도 되고 챔프의 발전이 되기도 합니다.

"땡"과 "봉"을 가져가십시요

게임의 "꽁수"를 간직하신 분은 욕심을 부리지 마시고 챔프에게 넌지시 보내십시요. 당신의 "꽁수"는 지금 곰팡이에 시달리고 있다는 것을 자각하시고 실천에 옮깁시다.
담당자의 "봉"은 그런분들을 포함하여 능력있는 분들을 기다리고 있습니다. 챔프에 엽서를 보낸 이상 여러분은 능력있는 유저입니다.

패밀리

드래곤볼 Z 외전

아이템 무한정 얻기

드래곤볼 Z에서 아이템을 무한정 얻는 방법이 있어서 소개한다.

방법은 간단하다. 먼저 셀렉트 버튼을 눌러 메뉴가 나오게 한 후 에리어 이동을 선택한다. 그 다음 아무 마을이나 찾아가면 그곳에는 야무치가 있을 것이다. 그와 대화하면 아이템을 주는데 2번정도 주고나면 또 다른 마을에 가있다. 또 다시 이야기를 하면 아이템을 많이 얻을 수 있을 것이다.

서한욱/
25/3

챔프점수 **500점**

유유백서

필살기를 반사시키자

상대의 필살기를 반사시킬 수 있는 방법이다.

유스케의 영환, 비영의 염살흑룡파 등 비상도구계의 필살기를 상대가 사용하면 자신의 캐릭터 바로 앞에서 A를 누르자. 그러면 자신의 캐릭터는 손상을 받지않고 그 필살기를 반사시킬 수 있다. 또 상대에게 반사된 필살기를 같은 타이밍으로 다시 반사시킬 수 있다.

유스케의 영환, 비영의 염살흑룡파 등 비상 도구계의 필살기를 상대가 사용하면 능숙히 반사시키는 비법이다

마이티 화이널 화이트

각 캐릭터 필살기

그간 몇 차례에 걸쳐 마이티 화이널 화이트 캐릭터의 필살기를 소개했는데 이번에는 등장 전캐릭터의 필살기를 소개하고자 한다. 챔프에서 소개하는 마지막 찬스를 놓치지 말자.

코디

☆파동권 : 레벨이 4 이상일 때 쓰고 싶은 곳으로 옮겨서 패드를 →→+ⓑ버튼을 누른다. 그럼 파동권을 쏘게된다.

☆승룡권 : 레벨이 4 이상일 때 쓰고 싶은 곳으로 가서 패드를 ↓↑+ⓑ를 누른다.

가이

☆화룡각 : 레벨이 4 이상일 때 쓰고 싶은 곳으로 패드를 옮겨서 →→+ⓑ를 누른다.

하거

가슴치기 : 레벨이 4 이상일 때 쓰고 싶은 곳으로 패드를 옮겨서 →→+ⓑ를 누른다.

남윤성/
778번지

챔프점수 **400점**

드래곤퀘스트 Ⅳ

제 3 장을 단시간에 끝내자

제 3 장을 단시간에 끝내는 방법을 피나는 연구끝에 알아냈다.

지하터널을 뚫으려면 60,000G가 필요하다. 60,000G를 얻기 위해 왕실에 무기를 공급해야 하는데 상당한 시간을 소비한다. 그러나 돈이 있으면 검과 방어구를 사서 무기상점에 맡기자. 그리고 며칠 잠을 자고 나면 검과 방어구가 비싸게 팔려 많은 이익이 남는다. 이렇게 하면 게임을 단시간에 끝낼 수 있다.

김진욱/

챔프점수 **300점**

슈퍼컴보이

트리네아

캐릭터 소개를 보자

트리네아에서 발견된 비법은 캐릭터 소개를 볼 수 있는 방법이다. 캐릭터 선택화면에서 마음에 드는 캐릭터에 커서를 맞추고 X를 누르자. 그러면 그 캐릭터의 생애, 좋아하는 말, 입버릇 등을 볼 수 있다.

캐릭터의 생애, 좋아하는 말 등을 알 수 있다

마음에 드는 캐릭터에 커서를 맞추고 X를 눌러보자

슈퍼 차이니즈 월드 2

비밀 패스워드로 숨은 모드를 즐기자

3개의 숨은 모드를 즐길 수 있는 비밀 패스워드가 발견되었다.

패스워드	효 과
こんさあと	사운드 모드
きしきし	맵 메시지
としよかん	정보 메시지

「こんさあと」를 입력하여 패드의 상하로 음악과 효과음의 바꿀 수 있고 좌우로 선택가능하다

최강의 패스워드

처음부터 수행치도 소지금도 최고로 시작할 수 있는 최강 패스워드를 소개하고자 한다.

그 패스워드는「ゆめのすけ」이다. 이것을 입력하여 게임을 재개하면 처음부터 수행치와 소지금이 최고인 상태로 플레이할 수 있다.

「きしきし」를 입력하면 화면이 나오는데 십자키로 숫자를 바꾸어 A를 누르면 마을 사람의 메시지를 볼 수 있다

이 패스워드를 입력하자. 1P도 2P도 OK!

「としよかん」이라고 입력하면 이벤트 시 메시지를 볼 수 있다

그러면 스타트 지점에서 게임을 시작할 수 있다

제절초는 만병통치약

HP를 회복하기도 하고 앤디드를 무찌르기도 하고 또한 HP의 최대치를 올리기도 하는 대단히 여러곳에서 도움이 되는 제절초인데 실은 이외에도 사용도가 더 많이 있다.

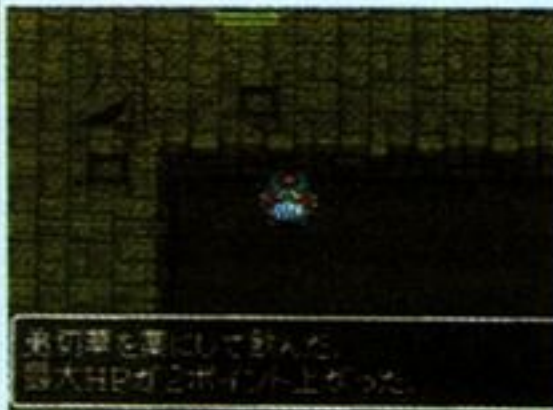
모험 중에 유혹의 풀 등을 잘못 먹어버리거나 특정의 적을 무기력하게 만드는 일이 흔히 있는데 이 불리한 상태는 모두 제절초로 고칠 수 있다. 단, 래리호 풀과 독초 등에는 효과가 없다.

제절초는 중요한 아이템이지만 사용하는 곳이 틀리면 혼이 날 수도 있다.

혼란도…

메다파니를 먹어도 상관없다. 곧 똑바로 걸을 수 있다

눈이 먼 상태도

눈머는 풀을 잘못 먹어도 제절초라면 상관없다

제절초를 먹는다

무언가 이상한 느낌이 들면 제절초를 먹자

무엇이든 고칠 수 있다

유혹의 풀을 먹어도 아무런 걱정이 없다

톨네코의 대모험

리레미트의 두루마기를 늘리자

구비하면 편리한 리레미트의 두루마기를 듬뿍 가지고 돌아올 수 있는 왕비법이다.

우선 27층에서 행복의 상자를 입수한다. 다음에 그대로 계단을 올라 20층까지 가서 리레미트의 두루마기를 입수한다. 그대로 같은 층을 걸어다니면 시간이 다되어 지진이 일어난다. 그리고 3번째 지진으로 마루가 무너져 내리고 21층으로 떨어져 버린다. 그후 계단을 올라 20층까지 가면 또 리레미트의 두루마기를 입수할 수 있다. 리레미트의 두루마기는 20층에 가면 반드시 있으므로 이것을 반복하면 얼마든지 입수할 수 있는 것이다.

입수해 돌아올 때는 행복의 상자를 던지든지 놓든지 한 다음 리레미트의 두루마기를 읽고 지상으로 탈출.

27층에서 행복의 상자를 입수한다

계단이 오르는 계단이 되므로 그대로 올라가자

성검전설 2

나올 수 없는 방이 있다니

판드라성의 방에서 영원히 나올 수 없게 되는 비법이 또 발견되었다니 챔프는 역시 엉뚱한 것만을 추구한다. 우선 판드라성의 입구 좌측에 있는 방에 간다. 그곳에서 마법의 로프를 사용하면 같은 방의 입구로 되돌아 온다. 이렇게 되면 입구에서 밖으로 나오려고 해도 같은 방 안으로 되돌아 오고 다시는 나올 수 없게 된다.

나무통이 다채롭게 변화한다

프림 이외의 캐릭터에 나무통을 씌운다. 그리고 프림이 세이버계의 마법을 사용하면 나무통의 색이 변화한다. 더구나 마법의 종류에 의해 다채로운 색으로 변할 수 있다.

판드라성에 있는 방에서 마법의 로프를 사용하자

방의 입구에 도착하면 밖으로 나온다

나무통의 색이 오렌지색으로 변해버린다

예를 들어 프림이 프레임 세이버를 사용해 보면

남쪽마을로 워프하자

게임이 진행되면 바람의 북이 입수되고 후라미를 부를 수 있게 된다. 그렇게 되면 자유롭게 이동할 수 있게 되지만 후라미를 사용한 금단의 비법이다.

우선 후라미를 부르는데 바람의 북이 필요하다. 그다음 후라미를 불러 남쪽마을 서쪽에 있는 작은 섬으로 가자. 상세한 위치는 사진을 참조하고 그 섬에 내리면 남쪽 마을에 내리고 있는 사실을 발견할 수 있다. 하지만 왜 작은 섬에 내렸는데 남쪽 마을로 워프해버렸는지는 의문이다.

우선 바람의 북을 사용해 후라미에 타자

왜 남쪽 마을에 내렸는지는 아직도 의문이다

SD 기동전사 건담 2

문자가 새어나간다

VS 모드 캐릭터 선택화면에 표시되어있는 문자가 새어나가는 비법이 마구마구 발견되었다.

우선「VS COM」을 선택하면 바로 취소하여「VS PLAYER」를 선택한다. 다음에 스테이지를 적당히 결정하고 캐릭터를 선택할 때 2P 측에서 십자키의 상을 누른다. 그러면 화면내에 표시되어있던 문자가 밖으로 새어나간다.

「VS COM」를 선택하여 바로 B를 눌러 취소한다

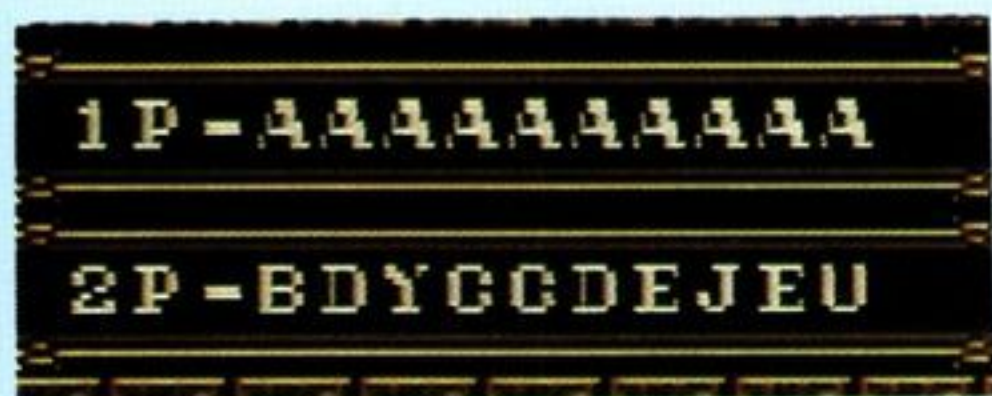
란마 1/2 주묘단적 비보

옵션모드

필드 상에서 셀렉트 버튼을 누르면 사운드와 메시지 스피드를 바꿀 수 있는 모드가 나타난다. 여기서는 십자키의 상하로 항목을 선택하고 A로 결정할 수 있다.

이 메뉴에서는 십자키의 상하로 사운드나 메시지를 선택하여 A로 결정하도록 하자

아쿠스 스피릿츠

무적의 버그 캐릭터

이번에도 또 무적이 되는 비법이다. 패스워드 입력화면에서 1P쪽을 모두「A」로 입력하자. 2P쪽은 보통 플레이로 메모되있던 패스워드를 입력한다. 그런 다음 게임을 시작하면 1P쪽의 캐릭터만 모습이 버그가 난다. 그렇지만 HP와 공격력의 레벨이 최고가 되어있다. 더구나 보스캐릭터를 무찌를 때 나오는 능력의 보석을 1P쪽이 취하지 않는 한 캐릭터가 무적으로 된다. 단, 한번 컨티뉴하면 캐릭터가 제대로 바뀌고 무적은 풀리게 된다.

1P-AAAAAAAAAA

2P-BDYCCDEJEU

1P쪽은 무조건「A」로 입력한다

수퍼 알라딘보이

샤이닝포스 II

아군 부대를 무적으로

이 묘수는 나스카 쉽을 타고 그랜스 섬으로 다시 돌아와 겪게 되는 첫 전투에서 가능하다. 그 전투엔 '미스트 데몬'이라는 적이 있는데 컨퓨즈 마법 레벨 2를 사용해 공격해 온다.

미스트 데몬이 아군을 공격하기 전에 미리 강하게 만들고 싶은 아군을 경험치가 99가 되도록 해둔다.

그런 후에 미스트 데몬의 마법에 그 아군이 당하면 일단은 성공이다. 혼란 상태에 빠진 그 아군이 우리측의 다른 아군을 공격함으로써 얻은 경험치 1로 레벨 업이 되는 순간, 그 아군은 무적의 캐릭터가 된다. 레벨 업 시에 HP, MP, 공격력, 방어력, 민첩성 등이 250 정도 증가하는 놀라운 장면을 목격하게 될 것이다. 단, 우리측 아군을 공격하여 그 아군이 상처를 입어야만 한다. 혼란 상태에서 아무일도 안 하거나 아군을 공격했을 때 그 아군이 피해 버리거나 해서 얻은 경험치로는 평소의 레벨 업만 가능하다.

후방에서 찾는다

방의 북측 벽에 붙어 선반을 설치한 듯한 집이 있다. 이 타입의 집이 있으면 일부러 건물 안에 들어가지 않아도 선반 안에 있는 물건을 조사할 수 있다.

이 타입의 집은
이런 식으로 북측에 선반이 있는 집

이런 곳으로 부터
이런 집은 선반이 있는 주위를 노리고 밖에서 조사한다

선반을 체크
이와 같이 조사할 뿐으로 책상 속의 물건을 알 수 있다.

이상훈/

이번호 **봉**

야호~

이번호의 봉을 잡았습니다. 부산은 지방이라서 직접 우송한다네!

단, 담당자와 다시 한번 통화를 위해서 챔프에 전화를 하는게 어떨까!

슈퍼알라딘보이 롬팩 협찬 : (모닝게임 : 701-6066)

소닉 더 헤지혹 CD

숨은 테일을 보자

지난호에 이어 이번에도 새로운 비법을 발견하였다. 지난호에 소개한 사운드 테스트의 숨은 커맨드를 입력하고나서 표시된 넘버를 FM 40, PCM 12, SE 11로 맞추고 스타트 버튼을 누르면 테일의 숨은 화면을 볼 수 있다. 또한 숨은 화면을 본 후에 게임을 플레이하면 캐릭터를 자유자재로 배치할 수 있게 된다. 이외에도 타임어택모드를 0초로 클리어할 수 있기도 하다.

SOUND TEST
FM NO.00 PCM NO.00 DA NO.25

타이틀 화면에서 버튼의 하, 하, 하, 좌, 우, A버튼 순으로 누른다

사운드 테스트를 하고난 후에 FM 40, PCM12, DA 11로 맞추고 스타트 버튼을 누르면 숨은 화면을 볼 수 있다

아케이드

사무라이 쇼다운

화면이 정지된다

사무라이 쇼다운에서 게임을 더욱 신나게 하는 비법이 발견되었다(단, 화면이 정지되도 캐릭터는 격투를 계속한다).

게임 중에 한조가 분신술을 쓰면 되는데 버튼을 누르지 말고 기다린다. 그러면 발이 땅에 닿고 4명이 가만히 서있는다. 그러면 100원을 다시 넣고 2P에서 버튼을 누르고 그 2P가 캐릭터를 고르면 화면이 멈춰있고 캐릭터만 싸우게 된다(단, 옆으로는 가지 못한다).

유정호/

챔프점수 300점

IBM—PC

페르시아 왕자 2

단숨에 7차까지 가자

우선 게임에 들어가서 시작되면 〈ALRT+O〉를 누르면 여러가지 메뉴가 나타난다. 거기서 세이브를 시킨다 (1–5번 사이에). 그리고 〈CTRL+E〉를 눌러 빠져나온 후 〈EDIT〉파일을 실행시킨다. 그러면 1번에서 5번까지 세이브시킨 이름이 나온다. 이 중 하나를 선택하면 〈T/L/E/Q〉가 나온다. 여기서 T는 시간, L은 레벨, E는 에너지, Q는 빠져나가기이다. T/L/E 중에서 선택하여 고치면 된다.

유승보/
102동 902호

챔프점수 500점

선사시대 (고인돌 1)

옛날 큰 인기를 끌었던 고인돌에서 슈퍼 고인돌로 되는 비법이 발견되었다. 고인돌을 실행시킨 뒤 첫 화면 즉, 이 화면이 나올 때 4자를 15번 눌러준다. 그러면 슈퍼고인돌 즉, 적과는 부딪쳐도 안죽고 가시밭에 찔려도 안죽는다. 그러나 벼랑 물에 빠지거나 보스와의 대결 때는 통하지 않는다.

김형수/

챔프 점수 300점

폭소출격

무적이 되자

깔끔한 그래픽과 참신한 아이디어로 만들어진 폭소출격에서 비행기를 무적으로 만들 수 있는 방법이 있다.

방법은 게임 중에 〈TAB〉키와 〈F4〉키를 누르면 된다. 무적이 되면 무기는 취하지 못하나 다음판이 되면 무적이 풀린다.

강문식/

* 스테이지 건너뛰기

이 비법은 〈TAB〉키와 〈F4〉키를 눌러주면 된다. 그러면 대망의 엔딩을 보게된다.

챔프점수 500점

마감속보 금단의 비법

아랑전설 2

↑이 상태에서 조작을 가하자

↑적 캐릭터들을 고를 수 있다

슈퍼컴보이용 아랑전설 2를 사용해 간단한 조작을 가할 수 있게 되었다. 우선 음악이 나오면 B, A, X, Y, 왼, 하, 우, L, R순으로 누르면 OK라는 말이 나온다. 그러면 성공한 것이다. 빌리케인. 엑셀호크 로렌스블래드 볼프강 크라우저를 고를 수 있게 된다.

이성호/

스화 2 플러스

대쉬에서 터보가 가능

오프닝 화면에서 6버튼 패드로 하, Z상, X, A, Y, B, C를 재빨리 입력하자. 여기에서 장기에프의 목소리가 들리면 성공이다. 평상시 대쉬모드의 스피드를 6단계로 변경할 수 있다.

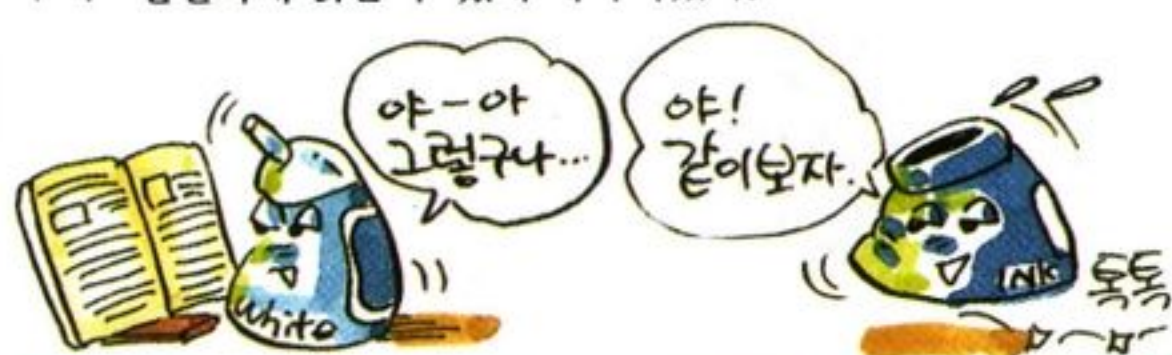
게임매니아라면 반드시 읽어야 할

「RPG 환상사전」

읽는 순간, RPG 세계와 경험하지 못했던 환상의 세계로 빠져드는 RPG 게임 매니아의 필독서

발 행 : 주·제우미디어
문 의 : 702-3211~4
가 격 : 7,000원

신세대 게임세대의 필독서

이 책은 롤플레잉의 초보자에서부터 직접 제작을 하는 게임 매니아에 이르기까지 그리고 게임에 종사하는 사람이라면 꼭 읽어두어야 할 책으로 이해하기 쉬운 단어들과 조화있는 구성으로 누구나 편안하게 읽을 수 있게 제작되었다.

장안에 화제

또한 이책은 RPG을 전혀 모르는 초보자부터 숙련자에 이르기까지 다양한 도움성을 주고자 크게 3부분으로 나뉘어져 장안에 화제가 되고 있다.

PART 1. 파트 1은 RPG 이해를 돕기 위한 기초지식편으로 RPG의 역사에서 무기, 방어기구까지 알기쉽게 소개하고 있다.

PART 2. 파트 2는 몬스터를 중심으로 외형적인 특징이나 하나의 게임에서 밖에 쓸수없는 특징보다 그 몬스터의 유래 성격 등을 집중적으로 해설하였다.

PART 3. 파트 3는 RPG게임의 원조인 보드게임을 독자들이 반드시 알고 해보아야 한다는 생각에서 수록했다.

이제 「성검전설 2」는 내 찜이다!!

슈퍼컴보이용 완전 공략집

「성검전설 2」

매진의 행진을 계속하는 완전공략집 「성검전설 2」. 이상 뛰어난 공략집이 어디있으랴!

발 행 : 게임챔프 편집부
문 의 : 702-3211~4
가 격 : 5,500원

스토리 위주의 충실한 게임공략

'사람들의 입에서 입으로 전해내려오는 평화의 상징 「마나의 검」. 과연 진실한 힘을 위해 「마나의 검」은 사용될 것인가.'

성검전설 2는 웅대한 스토리를 유저가 직접적으로 개입하여 플레이해 나가는 본격 RPG게임으로 유명하다. (주) 제우미디어에서 발행한 「성검전설 2」 공략본은 이러한 점을 중시하여 스토리를 진행시켜 나갔다.

공략본 「성검전설 2」의 구성은

* 설정 & 기본조작법
* 무기 & 마법 & 아이템 데이타 베이스
* 자기 자신을 찾아서
* 마나의 종자를 찾아서
* 진실한 용기를 찾아서
* 어머니를 찾아서

로 되어있으며 특히 몬스터, 무기, 방어도구를 철저연구하였다.

챔프 독자들에게 들려주는

「사랑컬럼」

진주를 품고 사는 아이들

최고은/서울 체육고등학교 교사

'서울 체육고등학교'라는 낯선 이름의 섬에 햇병아리 교사로 발령을 받은지 벌써 넉달이 지났다. 선생님이라는 호칭에 아직도 낯설어 하면서도 어느새 아이들과 함께 생활하는데 익숙해져가는 나 자신을 발견해가고 있는 것이다. 얼마 안되는 교직 생활을 거치면서 느껴지는 바가 있어 펜을 들었다.

요즈음 학생들을 대하다 보면 지나친 피해의식, 열등감에 사로잡혀 있는 듯한 느낌을 받는다. 열등감 즉, 개인 상호간에 느끼는 심리적 압박감이 너무 심한 나머지 우울증에 빠진다거나, 한창 활동해야 할 시기에 의욕상실증까지 보이며 무엇이든 해보지도 않고 쉽게 포기해 버린다. 또 친구가 잘되는 것을 진심으로 축하해 줄지도 모르고, 서로 시기하고 질투하며, 터놓고 얘기할 수 있는 마음맞는 친구하나 없어 죽고 싶도록 괴로워하고, 삶, 그 자체도 부정하게 되어 절망의 구렁텅이로 빠지곤 한다.

어느 날 수업 시간에 한 학생에게 따라 읽기를 시켰다. 그런데 그 학생 대뜸 한다는 소리가 "그런거 해서 뭐해요. 1, 2등은 정해졌는데……"라는 것이었다. 체육고등학교라는 학교 특성상 공부에는 관심이 없어서 그러려니 생각했다. 그러나 체육 고등학교인 만큼 중요하다고 생각되는 운동시간에도 마찬가지로 소극적인 자세로 임하는 것이었다. 잘하고 싶은데 뜻대로 되지않고, 스포츠계에서는 1등이 아니고서는 빛을 본다는 것은 거의 불가능하다는 생각 때문일 것이다.

그 마음을 어느 정도 이해는 한다.

그러나 기성 세대들과 비교해서 우리 아이들, 아니 모든 청소년들은 비장의 무기가 있다. 그것은 나이이다. 아직 젊기 때문에 선택의 폭도 넓고, 노력에 따라서 그 가능성도 달라진다. 하늘은 스스로 돕는 자를 돕는다! 라는 말이 있다. 무엇이든 열심히 한다면 꼭 무엇이 된다는 것보다도 열심히 하는 그 자체에서 자신의 가능성과 미래를 발견할 수 있을 것이다. 지금부터 열등의식, 피해의식에 사로잡혀 모든 것을 좌절하고 포기하기에는 너무 이르다.

언젠가「몸살을 앓는 조개」라는 단편을 읽은 적이 있다. 이 소설이 우리의 삶에 교훈을 주는 아름답고 감동적인 이야기라는 생각에 잠깐 소개하기로 하겠다.

'바닷속 물의 나라는 아주 아름다운 곳이다. 곱고 깨끗한 모래가 깔려있고 그곳에 뿌리를 내린 푸른 미역과 다시마가 물결 따라 춤을 추기도 한다. 그리고 산호가 꽃처럼 피어 있기도 하다.

이 아름다운 물의 나라에는 물고기도 살고, 게도 살고, 새우도 살고, 조개도 산다. 이들 물의 나라 식구들은 아주 사이좋게 살고 있었다. 그리고 제각기 훌륭한 재주도 가지고 있었다.

물고기는 헤엄을 잘쳤고, 지느러미를 너풀거리며, 멋진 춤도 추었다. 다리가 많이 달린 게는 걸음이 빨랐기 때문에 모래 위를 쏜살같이 옆으로 달리는 재주는 게밖에는 아무도 흉내낼 수 없었다. 새우는 뜀뛰기를 잘 했다. 등을 둥그렇게 접었다가 힘차게 펼 때마다 새우의 날렵한 몸뚱이는 툭툭 튕겨 나갔다. 그러나 맨 아래 모래 위에 웅크리고 있는 조개는 별 재주가 없었다. 그저 모래 위에서 기어다니는 것이 고작이었다.

"나는 왜 물고기처럼 지느러미가 없을까?" "아! 나도 헤엄을 치고 싶은데……" 조개는 물고기를 부러워했다. "나는 왜 다리가 없을까? 아! 나도 잘 뛰고 싶은데……" 조개는 새우를 부러워했다. 헤엄을 치고, 달음박질을 하고, 뜀뛰기를 해서 먼 곳까지 마음대로 다녀오는 물고기와 게와 새우를 보면 기가 죽기까지 했다.

그러다 친구들의 끊임없는 위로와 격려에도 불구하고 조개는 마음의 병을 얻었다. 그 마음의 병은 곧 몸의 병으로 옮아갔다. 처음에는 그저 속살이 찌뿌드드한 몸살이었다. 그리고 그 몸살은 몸을 찢는 듯한 아픔으로 변해 마침내는 정신을 잃을 정도의 괴로움이 되고 말았다. 때맞추어 바다도 앓는 듯 물결을 뒤치며 무서운 파도를 일으켰다. 그 서슬에 조개는 이리 데굴 저리 데굴 정신없이 굴렀다. 그리고 얼마의 시간이 흘렀는지 모른다. 정신을 차린 조개가 굳게 닫았던 껍데기를 열고 보니 어느덧 파도는 가라앉고 눈부신 햇살이 물 속까지 비쳐들고 있었다. 그때 조개는 보았다. 아팠던 속살에 영롱하게 박혀 있는 아름다운 진주를……'

조개가 아름다운 진주를 만들어 낼 수 있었던 비결은 무엇일까. 그건 아마도 조개 자신이 모질고 잔인한 파도 속에서도 열등감과 좌절을 견뎌 이겨낼 수 있었기 때문이리라.

인간은 누구나 자기만의 진주를 감추고 있다.

자! 앞으로 살아온 날보다 살아갈 날들을 더 많이 남겨놓은 우리 청소년들이여! 여러분에게는 제각기 저마다 타고난 소질이 있고 개성이 있다. 좀더 자신감을 갖고, 그리고 끈기있게 도전해 가자. 그러면 언젠가는 조개와 같이 밝고 빛나는 여러분만의 진주를 갖게 될 것이다.

알림

사랑컬럼의 공간이 마련되어 있읍니다.
비록 작은 공간이지만 우리 아이들에게 들려주고 싶은 부모님, 선생님, 형님들의 따뜻한 글들은 세대간의 공감대를 넓혀 줄 것입니다.
챔프독자에게 들려주고픈 원고를 기다립니다.
글을 보내주신 분께는 소정의 고료를 보내드리겠습니다.

보내실 곳 : 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호 : 140-111
「사랑컬럼」 담당자 앞
문의전화 : 702-3213

게임챔프 일본어 강좌

게임챔프 애독자 여러분 새해 복많이 받으세요! 춘리예요.
춘리도 이제 한살을 더 먹어서 스물 아홉… 읍!
아니아니 꽃피는 스무살이랍니다! 휴~ 들통날 뻔했네…
올해부터는 피부 맛사지도 하고 다이어트도 좀 해서 아름다운 여인이 되렵니다!!
여러분들도 새로운 각오로 어금니 꽉 깨물고…
나랑 놀아줘잉 안놀아 주면 스핀버드킥으로
혼내줄꺼아잉~

노처녀 히스테리… 으… 그렇게 심한 말을
하시다니… 참자! 꾸욱~ 참자!!
장기에프가 소련에서 돌아오는 그날까지!!
자 그럼 보라빛 1994년 제 1교시 일본어 강좌 출발하도록 할세그려~

춘리의 기초일본어 교실

춘리와 함께하는 「가족 용어」 철저 분석!

※ 의문사항은 전화문의나 팩스를 이용하세요!
(☎ 702−3213/FAX 702−3215)

우리말	일본어	발음	주의 사항		
할머니	おばあさん	오바−상	이모, 아주머니라는 뜻의 'おばさん'과 발음에 주의할 것!		
할아버지	おじいさん	오지−상	삼촌, 아저씨라는 뜻의 'おじさん'과 발음에 주의할 것!		
어머니		오카−상	상대방의 어머님을 지칭할 때 사용하며 자신의 어머니는 はは(하하)라고 부른다		
아버지	おとうさん	오토−상	상대방의 아버지를 지칭할 때 사용하며 자신의 아버지는 ちち(치치)라고 부른다		
형, 오빠	おにいさん	오니−상	언니, 누나	おねえさん	오네−상
남자 동생	おとうと	오토−토	여자 동생	いもうと	이모−토
형제	きょうだい	쿄−다이	자매	しまい	시마이
이모	おばさん	오바상	아주머니라는 뜻도 포함하고 있다		
삼촌	おじさん	오지상	아저씨라는 뜻도 포함하고 있다		

애독자 엽서 퍼레이드

권기웅의 기초 일본어 강좌 히히~

권 기웅

챔프점수 **1,000점**

일본어	발 음	뜻
おはようございます	오하요−고자이마스	안녕하십니까(아침)
こんにちは	곤니치와	안녕하십니까(점심)
こんばんは	곤방와	안녕하십니까(저녁)
おげんきですか	오겡키데스카	건강하십니까
ありがとうございます	아리가토−고자이마스	감사합니다
よろしくおねがいします	요로시쿠 오네가이시마스	잘 부탁드립니다
おめでとうございます	오메데토−고자이마스	축하합니다
すみません	스미마센	죄송합니다
どういたしまして	도−이타시마시테	천만에요
しつれいします	시츠레이시마스	실례합니다
おつかれさまでした	오츠카레사마데시타	수고하셨습니다
いらっしゃいませ	이랏샤이마세	어서오세요

게임 기종 및 장르 철저 분석

이 동희

챔프점수 1,000점

기종

일본어	발음	뜻
スーパーファミコン	스-파화미콘	슈퍼패미컴 (슈퍼컴보이)
ファミコン	화미콘	패미컴(패밀리)
ネオジオ	네오지오	네오지오
メガドライブ	메가도라이브	메가드라이브 (수퍼 알라딘보이)
PC－エンジン	PC－엔진	PC－엔진
ゲームボーイ	게-무보-이	게임보이 (미니컴보이)
ゲームギア	게-무기아	게임기어 딘보이)

장르

일본어	발음	뜻
アクション	악숀	액션
アドベンチャー	아도벤챠	어드벤처
パズル	파즈루	퍼즐
レース	레-스	레이스(경주)
ロールプレイング	로-루플레잉구	롤플레잉
シミュレーション	시뮤레-숀	시뮬레이션
シュティング	슈팅구	슈팅
スポーシ	스포츠	스포츠

勝利ポーズ(승리포즈)

붕붕
붕붕

후후후…
오레가캉가에테모
각코이이제

후후후…
내가 생각해도
멋있군

고노아토카와이코
짱다치가
옷테쿠루다로－
카앗！

이제 예쁜 여자 아이들이
쫓아오겠지？
끼얏！

난데코－나룬다！

우와앗！
난 왜 이모양이지？

춘리의 만화극장

박 주석

챔프점수 500점

해설

일어	발음	뜻
ブ ブン	붕붕	말그대로 '붕붕'
ふふふ	후후후	웃음소리 '후후후'
オレ	오레	'나'라는 뜻으로 나이많은 남자들이 사용한다
が	가	주격조사 '~가'
かんがえる	캉가에루	생각하다
~ても	~테모	'~해도'라는 뜻
カッコ	각코	'모습', '모양', '꼴'이라는 뜻
いい	이이	'좋다'라는 의미
このあと	고노아토	'이후에'「あと」는 '나중'이라는 뜻
カワイコ	카와이코	'예쁜 아이'라는 뜻
ちゃん	짱	「~さん(~씨)」의 애칭으로 '~군', '~양'의 뜻
たち	타치	'~들'을 지칭하는 복수의 의미이다
おう	오우	쫓다, 따르다
くる	쿠루	오다
だろう	다로-	'~(이)겠지'의 뜻
チャツ	챳	의성어 '탁'
キャツ	캿	의성어로써 비명지르는 소리！
なんで	난데	어째서
こう	코-	이렇게
なる	나루	되다
ウワーッ	우와-앗	놀라서 지르는 비명소리！

보너스특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차에 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 '챔프티켓'을 모아 챔프창구에서 표를 끊으시면 점수와 선물의 혜택을 드립니다. 애독자 여러분! 환상적인 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 1주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 게임챔프에서 발간한 단행본 중 1부 또는 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로 만족할 수 없는 여러분들을 가륵히 여겨 '게임챔프' 역장님이 드리는 멋진 선물!!! 게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점의 '챔프티켓'을 드립니다. 멋있는 카드도 모으시고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타 가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정될 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기위해서 점수가 너무 많다고 생각하시지요. 그러나 실망은 금물…

빨리 점수를 모으고 싶으면 「게임챔프」안에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 '틴틴 갤러리', '금단의 비법', '보너스 환상퀴즈', '버그를 잡으세요', '크로스 퍼즐 게임' 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 말도록.

2월호 보너스환상퀴즈

문제 : 현재까지 나온 드래곤볼의 유명한 캐릭터를 만들어 낸 사람은 '토리야마 아끼라'라는 일본의 만화가이다. 현재 오락실용 드래곤볼 대전 게임을 제작한 제작사는 어디일까요?

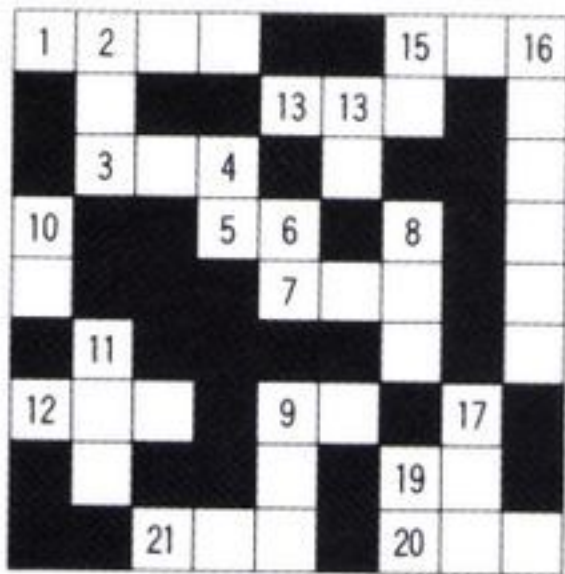
＊이 문제의 정답을 아시는 분은 반드시 애독자엽서에 정답을 기재한 후 1월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 소정의 챔프점수를 드리며, 그중 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요.

관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다.

(정답자 발표는 1994년 2월 5일에 발행되는 게임챔프 94년 3월호를 보세요.)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임 음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이 협찬 : 삼일전자 (715-3131)	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티텝	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

크로스 퍼즐 게임

2월호 크로스 퍼즐게임

문제를 내 주신분 :
최상신/
(9/1)

슈퍼컴보이용 최신 게임팩 1개를 드리겠습니다.

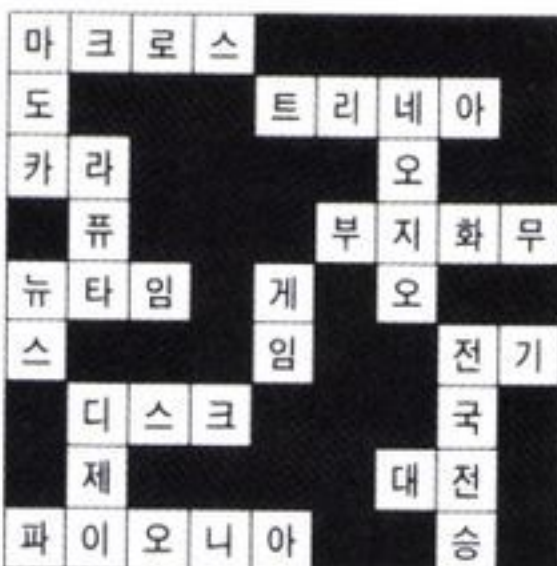
협찬 : 게임본부(701-1667)

가로

1. 최고 330M까지 용량이 제한된 게임기
3. 교실에서 신는 신발
5. 연극, 영화에서 괴물을 만드는 일
7. 비디오 테이프를 넣어서 보는기계
9. '슈퍼 스화2'에 새로 생긴 여자 캐릭터
12. 빵 사이에 발라먹는 기름덩어리
13. 사무라이 쇼다운, 인견
15. 샴프, 린스를 ○○○
19. 적군의 ○○를 파괴하라!
20. 김국환의 히트곡 '산다는건 좋은…'
21. 점심전에 미리 까먹으면 안되는 것

세로

2. 게임센타를 호칭하는 말
4. 꽃, 나무를 키우는 말
6. 삼국지의 삼총사(유비, 관우, ○○)
8. 드래곤볼에 최고 많이 등장한 캐릭터
9. 공룡구출 대작전의 원제
10. 최초의 CD게임기
11. 책을 넣을 수 있는곳, 게임챔프도 있다
15. 아이스크림을 줄인말
16. 작은 천사라고 불리우는 미국의 마을
17. 파이널 프랫슈를 쓰는 DB의 캐릭터
18. 삼지창, 스파게티 먹을때 사용하는 것

1월호 크로스 퍼즐게임 정답

억세게 운좋은 분들

1월호 크로스 퍼즐게임 당첨자

한경호/경기도 과천시 원문동 212-16 (8/3)

이상 1명은 게임팩 1개

협찬 : 게임동네(712-4324)

최진영/
김동훈/
한돌이/
선우현
강기동/
이정표/
이수길/
한창수/
박정기/

*** 이상 9명에게는 챔프점수 300점씩 드립니다**

마감 : 94년 1월 20일까지
응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 『크로스 퍼즐 정답란』에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.
당첨자발표 : 게임챔프 94년 3월호

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못한 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

제1월호 보너스 환상퀴즈 정답자 발표

정답 : 그래
양지훈/

이상 1명은 수퍼 알라딘보이용 최신 롬팩 1개

협찬 : 게임유통(716-6301)

유승우/
이재우/
구세림/
윤성욱/
이두호/
최경일/
김성무/
채희석/
정광섭/

*** 이상은 챔프점수 300점씩 드립니다.**

크로스 퍼즐의 힌트는 700-7400 "스포키 게임정보"를 참조하세요

10,000점 슈퍼 스코프	12,000점 게임기어	14,000점 워크맨	15,000점 저가형 수퍼 알라딘 보이
17,500점 CD 워크맨	20,000점 슈퍼컴보이	22,000점 PC엔진 GT	24,000점 PC엔진 듀오R
26,000점 CD 알라딘	27,000점 네오지오	28,000점 원더 메가	31,000점 게임 전용 모니터
33,000점 마티	35,000점 LD 플레이어	38,000점 3DO	38,000점 이상이면 64비트 제규어 게임기

틴틴 갤러리

조그만 돌멩이 하나가 큰호수에 큰 파장을 일으키듯이 세상은 점점 조금씩 변해가는 것입니다. 틴틴 갤러리도 조금씩 변화한다는 마음으로 조금씩 실천해 가겠습니다.

이러쿵 저러쿵

신세대 참새 시리즈

최근에는 참새들이 죽으면서 이런 말들을 한다고 한다.

부유층 참새 : 그 총알 일제에요? 미제에요?

대학생 참새 : 포수타도! 수렵종식!

배우참새 : 사느냐 죽느냐 이것이 문제로다!

전라도 참새 : 워매 아픈 것 행님 저먼저 가요!

경상도 참새 : 고마해! 인간이 정이 안가?

충청도 참새 : 괜찮아유! 지가 한번 죽지 두번 죽남유!

정 연탁/

챔프점수 250점

－이러쿵 저러쿵은 창작성＋재미＋혼다 선생 맘으로 결정 합니다－

이달의 장원

미소녀 전사 세라문

강세일/

★이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다

달심의 요가 화이어 챔프점수 150점

김 두현/

캐미를 아시나요

김 형중/

챔프점수 150점

프리자대 손 오공

임 희승/

챔프점수 250점

드래곤 볼 Z 몬스터 시리즈

조 호경/

챔프점수 500점

기스대 볼프강 이 동훈/

챔프점수 1,000점

테리 보가드

김 형석/

챔프점수 250점

슈퍼 스트리트 화이터2

김 향아/

챔프점수 300점

패트레이버

박 기영/

챔프점수 250점

치열한 격투 뒤의 란마

김 도윤/

챔프점수 500점

베어너클 2

조 정철/

챔프점수 150점

다정한 라이벌

안 승준/

챔프점수 300점

드래곤 퀘스트

유승보/

챔프점수 200점

손 오반의 시대

황 도보/

챔프점수 250점

리리아

박 태덕/

챔프점수 300점

스화 Ⅱ 4인방

황 성실/

챔프점수 200점

아랑전설 2

박 기태/

챔프점수 450점

춘리의 옆차기

우 광영/

챔프점수 250점

사컷만화
마리오의 실수

마 태열/

챔프점수 400점

버그를 잡아라

버그있는 챔프 발전없고 농정없는 국가 발전없다

"전격 UR 타결됐네 ! "

카오스 이론은 과학용어로 일명 혼돈이론이라고도 합니다. 하지만 「카오스 세탁기」는 주부생활 편리를 위해 나왔습니다. 칼로스 이론은 어거지와 개방, 우리 농산물을 저해하려하는 이론입니다. 그래서 우리는 편리보다 잠식의 바가지까지 쓰고 있습니다. 우리가 알찬 버그를 잡고 있는 이 순간에도 칼로스 쌀은 계속 버그에 버그를 낳고 있습니다. 이에 버그헌터들의 사명을 내립니다. "우리 쌀은 우리가 먹고 챔프 버그들은 버그헌터들이 잡아야 되느니라."

"한살 또 먹었네 ! "

신라 천년의 역사를 지닌 에밀레종의 타종을 볼 수 없는 사실에 애석함을 가지며 우리는 한살 더 먹었다는 사실에 그 동안 얼마나 많은 버그를 잡았나 돌이켜 볼 필요가 있습니다. 계속해서 챔프를 오염시키는 버그를 잡아 쌀 개방 대책도 마련하고 추위도 이겨냅시다.

*** 주제발표 제도의 폐지를 왕초 권위로 실행**

그간 각 호별로 주제발표 제도를 시행한 바 참여율 저조로 전격폐지를 선포하노라. 그동안 주제를 위해 노력하신 헌터들을 위해 한마디. "그동안 고생 많았수다."

*** 선정 버그를 공개합니다.**

* 본지	* 부록
P 63 류가 아닌 료로 표기해야	P 21 유령선, 기술의 응용이--응용이
P 65 소닉윙스 용량 10M--12M	P 43 복잡란 구조의--복잡한 구조의
P 67 드라퀘시리즈--드래퀘시리즈	P 105 반락군의 반격--반란군의 반격
P 70 초무투전 2 용량 10M--16M	P 56 페르시아 왕자--페르시아 왕자 2
P 82 농구팬들이 다모이--다모여 !	P 44 화면외국어 수준 일어--한글
P 64 성검전설의 사진이 뒤집혔다 !	P 32 단어 통일이 안되고 있습니다. 밀자인지, 밀저인지--밀자로 합시다
P 64 아랑전설 2 발매일은 93/11/26	P 나우게임 광고에서 화이난 환타지 5가 아닌 화이널환타지 4입니다
P 82 일본어 하--영어 하	* 왕버그--게임챔프 가격이 적혀있지 않습니다.
P 119 소닉 CD--소닉 3 (16M)	
P 152 미소년 전사 세라문--미소녀 전사 세라문	

* 기타 버그는 하단에 공개합니다.

이달의 버그잡이

챔프점수 **350점**

(기본점수 50점＋쌀개방 애도의 감점 －200점＋임명점수 500점)

김재한/

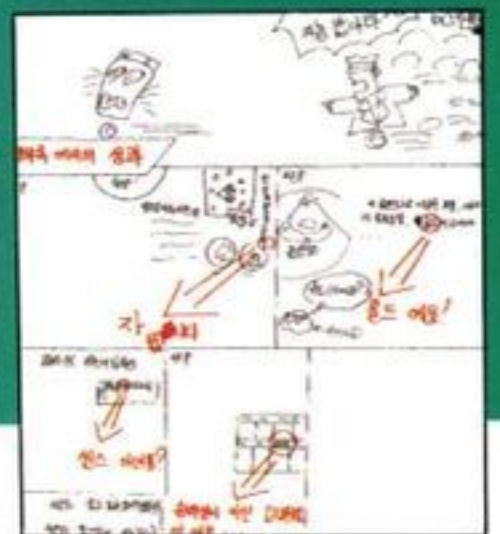
자꾸 버그왕초 협박할래 !

■역시 이번호에서 버그 백과사전을 보내오신 철천지 원수(아니 버그헌터)가 등장. 버그왕초의 자존심을 위태롭게 하였네. 아니, 그런데 어떻게 버그왕초를 협박할 수가 있나. 그냥 짤라 버릴세. 아니 선정해 버릴세. 마음은 그만 가련점수를 주고 말았습니다.

■선정버그--광고 중에서 시대의 흐름을 기막히게 감지해 화이널 환타지의 버그를 잡아주셨습니다. 김재한 헌터는 역시 신세대라는 것을 간파, 버그헌터로 임명키로 전국버그협회에서 합의를 봤다네.

■버그헌터들에게는 쌀시장 개방보다도 무서운 버그마감 임박에 다녀갔다네. 하지만 부록 버그를 놓쳤다네.

밀어준다네. 그거 참 신명나는 일일세.

■선정버그--부록 P 32 '영웅밀자와 사천왕'으로 시작되는 부분에서 사진의 단어와 본문의 단어통일이 전혀 무시되고 있습니다. 버그왕초도 혼다 때밀이도 가장 걱정하고 있었던 부분이였습니다. 밀자라는 이름을 혹시 '때밀자'라는 단어로 착각하지는 않을까라는 걱정을…

■버그왕초 기분 잡치셨습니다. 혼다 아저씨 팬이 버그왕초에게 도전을 했습니다. 하지만 원수를 사랑하라는 작고하신 할머니의 말씀을 거역할 수 없기에 "당첨".

챔프점수 **250점**

(기본점수 50점＋쌀개방 애도의 감점 －200점＋임명점수 400점)

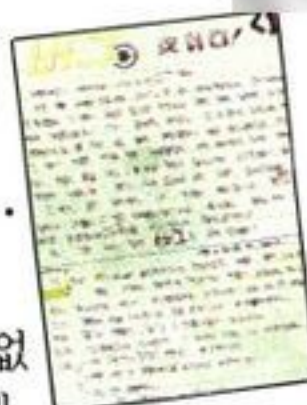
이준구/

번지수가 틀릴세 !

■여기는 문패도 번지수도 없는 혼다 목욕탕이 아니라네. 도령! 혼다선생은 버그왕초가 아니라 버그왕초를 보좌하는 쫄다구라고나 할까. 매일 백열장수로 버그왕초의 왕때를

이달의 초특급 버그헌터

챔프점수 **슈퍼컴보이 팩**

박승철/

■버그왕초도 애도의 마음을 함께 했으면 합니다. 그리고 상(喪)을 당한 슬픔을 극복하고 현실에 충실하는 박승철 헌터의 친구에게도 많은 격려를 하고 싶군요.

사람은 탄생과 죽음은 하늘의 뜻에 따른다고들 했습니다. 친구와의 우정은 큰 힘을 발휘하고 그 큰 힘은 바로 초특급 버그헌터의 임명으로 이어졌습니다.

■선정버그--P 63 류라 표기한 것을 정확히 발굴해 주셨습니다. 또한 소닉윙스의 용량이 12메가인데 10메가로 표기한 챔프를 사정없이 꿰뚫었습니다. 놀라운 실력, 역시 초특급 버그헌터일세. 가능하다면 쌀개방 문제도 어떻게…

■전국에 계신 버그헌터들은 모두 '박승철 독자와 그 일당' 같은 뜻을 가지고 있는지 사뭇 궁금하도다. 인간은 사회를 떠나서 혼자 살 수 없다는 이야기는 친구없이 버그도 잡을 수 없거니와 버그헌터로 임명도 될 수 없다는 것을…

■2달 연속 서울 출신의 버그헌터가 초특급의 영광을 안았습니다. 이것은 하늘에 한점 부끄럼이 없었기 때문에 가능했다고 버그왕초는 자신합니다. 이런 점을 잘 감지하시고 절대로 부끄러운 일이 없도록 해야겠습니다.

■선물타는 법 : 챔프에 전화를 건다- ->버그왕초를 찾는다- ->버그왕초와 시간 약속을 한다- ->드디어 챔프에서 선물을 받는다- ->그리고 집으로 곧장 간다- ->친구에게 자랑한다.

박승철 독자에게는 게임1번지(711-2864)에서 협찬하는 슈퍼컴보이 게임팩 1개를 드립니다.

챔프점수 **500점**

(기본점수 50점+쌀개방 애도의 감점 -200점+임명점수 650점)

최용남/

가련한 저를 구제해 주세요!!

■흔히 은어로 "짜리"라는 말이 있습니다. 이말은 처음 군대에서 나왔으며 "아부"라는 말입니다. 특히 살살거리며 아부하는 것을 "똥짜리"라고 합니다. 그런데 최용남 독자는 살살거리는 아부가 아닌 정말로 순수한 아부인 "참짜리"를 하고 있는 것이 버그왕초의 심금을 울렸네. 그뿐만이 아닐세. 실력도 있다네.

■선정버그--P 70에 나오는 '초무투전 2'의 용량은 10메가가 아닌 것을 정확히 파악하고 분석까지 했습니다. 16메가 바로 '그것이 정답이네'. 부록 21에서 철자법이 틀리셨네요. 그래서 '유치원 결석은 순간의 좋아리, 챔프 버그는 사천만의 눈물'이라고 하지않았습니까(순간 버그왕초 최용남을 초특급 버그헌터로 임명했다가 점수를 깎았다나 뭐라나).

■버그를 잡을 때마다 욕심이 분출한다는 최용남 독자님은 내용 중에 왕초에 대한 존대말이 나왔다가 반말이 나왔다가 하는 오류를 저질러 반성이 빛을 보이고 있어 딱 한번만 봐주기로 했다나 왕초가 너무 착하다나.

챔프점수 **400점**

(기본점수 50점+쌀개방 애도의 감점 -200점+임명점수 550점)

최재형/

주르륵, 한달 용돈 만원이예요

■"엉, 엉. 저는 한달 용돈이 만원인데 그 반인 오천원을 뚝 잘라서 게임챔프를 사고 있어요. 그래서 팩 살돈이 없단말예요. 주르륵, 아이고 내돈 아까비." 이 무전을 받은 버그왕초 그냥 넘길세라. 챔돌이와 함께 출동을 했다네. 그리고 사실장면이 들어간 그의 그림을 입수했다네.

■선정버그--문제의 버그는 부록 P 56 페르시아 왕자라고 쓰여있는데 사실은 페르시아 왕자 2였다. P 44에 화면 외국어 수준이 일본어로 되어있는데 한글화 야구게임이 아닌가요. 이 문제에 골똘한 결과 갑자기 빛나리가 되었다는 최재형독자의 말씀.

■챔프는 캡이다. 내가 원하는 내용을 일목요연하게 소개해 주시는 챔프는 역시 캡이다. 그런데 챔프를 손에 들면 핸디캡이라고 하나?

챔프점수 **350점**

(기본점수 50점+쌀개방 애도의 감점 -200+임명점수 500점

박영민/

외면만은 말아주세요

■이번호의 마지막 버그잡이가 되나요. 버그왕초는 엽서를 보내오신 전원에게 점수를 하사하고 싶지만 챔프의 지면은 한정되어 있다는 사실을 알고 있기에 그냥 왕짜증만 내는거지 뭐.

■선정버그--왜 챔프의 가격을 안쓰는거지 나는 공짜인줄 알았네. 이외에도 선정란에 있는 않은 버그를 잡아주셨는데 다른분들 보다 알짜배기 버그는 없네요. 그래서 버그왕초의 쫄병 중 가장 하위에 속하는 계급인 방위로 임명합니다.

■박영민 독자는 앞으로 진급을 위하여 알찬 버그, 살아있는 버그를 많이 잡아야 할지어다.

※초특급 버그헌터를 비롯한 애독자 여러분! 이번호에도 어김없이 버그를 투하합니다. 꼭꼭 숨은 버그를 잡아 점수도 타고 버그헌터의 고독한 마음도 흐뭇하게 만듭시다!

그외 선정된 버그헌터는 다음과 같습니다

몽땅 챔프점수 450점 (650점 쌀개방 애도의 감점-200점)

정운용/

박기영/

박정한/

은하수

권병수/

전석균/

이제희/

서현규/

한창민/

이용천/

손효욱/

김효원/

이외 2월호 버그는 다음과 같습니다

＊본지 P 67 'PC엔진 이스 V'가 아닌 '이스 Ⅳ'입니다. P 101 '「던전즈 & 드래곤즈의」'가 아니라 '「던전즈 & 드래곤즈」'의 입니다. 호키포키 광고에서 가이아세이버의 제작사가 '밴프레스토'가 아닌 「반프레스토」입니다. P 65 '천지를 먹다'의 장르가 롤플레잉이 아닙니다. 시뮬레이션입니다.

＊부록 P 16 '보스 본헤드… 쓰러뜨려아지만'의 '아'는 철자가 맞지 않습니다. '쓰러뜨려야지만'이 정답. P 56에 8위 '프린세스 메이커'가 아니고 '프린세스 메이커 2'입니다.

물론 게임챔프 10월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나 다른 버그들을 많이 투하하였습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 백배 사과드리며 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

"게임은 하나의 예술작품!"

SKC 민병관 과장

5년전 교육용 소프트웨어 수입 유통을 계기로 시작해 SKC 소프트랜드를 이끌어 소프트웨어 유통회사의 강력한 리더 민병관(34세) 과장. 지금은 게임업계에서는 정보 수집, 분석에 부지런하기로 소문난 분중 한명이다.

간단한 SKC의 연혁을 말씀해 주세요.

저희 SKC 소프트랜드는 88년도 교육용 소프트웨어의 수입을 시작으로 91년 교육용 게임 소프트웨어 수입 판매, 92년 게임 소프트웨어 수입 판매에 주력, 현재에는 40개의 회사와 국내 판매에 관한 라이센스 계약이 되어있으며 양질의 게임 소프트웨어를 공급하고 있습니다.

국산 게임의 유통에 대한 견해는

몇년 전부터 국산 게임의 돌풍으로 초기에 1-2개의 타이틀에서 지금까지 총 10개의 타이틀이 넘는 국산 게임 소프트웨어를 유통, 판매하고 있으며 앞으로도 더욱 개발 분위기 활성화를 위한 투자와 지원을 아끼지 않을 계획입니다.

아쉬운 점은 국내 소프트웨어를 외국시장에 유통시켜 게임시장에서의 강세를 기대할만한 작품이 아직 나오지 않고 있다는 것입니다. 문제는 제작자의 프로의식 부족이란 점인데 게임도 하나의 예술작품이라고 치면 궁핍한 경제적 여건 속에서도 찬란한 작품이 탄생할 수 있다는 점인데 아직 국내에는 이러한 분위기가 조성되지 않고 있다는 점이 첫 번째입니다.

시대의 흐름을 잘 파악하지 못한다는 것이 그 두번째 요인이라 생각합니다. 게임쪽에 대표적인 매체인 잡지와 컴퓨터 통신을 잘 이용해, 과연 소비자는 어떤 게임을 좋아하며 이러한 추세는 얼만큼 지속될 것인지 자체적인 통계를 통한 유행을 앞서가는 작품을 제작해야 할 개발자들이 너무 현실에 맞추려고 노력하다 보니 시기적으로 맞지 않는 작품이 뒤늦게 등장한다는 것입니다.

심의제도에 대해서 어떻게 생각하십니까?

문화와 예술의 제한은 언제나 그러했듯이 많은 규제를 받아온 것이 얼마전까지의 전례이지만 최근에 들어서는 많이 완화되었다고 생각합니다. 하지만 수많은 문화 예술 정보를 심의한다는 것은 불가능한 일입니다. 문화와 예술의 틀을 제한한다는 것은 상상의 울타리를 만든다는 것과 같은 일인데 그 가운데서 탄생한 작품은 과연 몇작품이 제대로 된 작품일지 의문입니다.

게임을 좋아하는 챔프 독자에게 한말씀

21세기 놀이문화의 총아라고 할 수 있는 게임은 전망있는 산업의 한 장르이며 이러한 좋은 문화를 선택한 여러분은 정말 좋은 취미를 가졌다고 생각합니다. 앞으로 SKC 소프트랜드도 그에 부응해 더욱 좋은 게임을 여러분에게 보급해 드릴 것을 약속드립니다.

평택 게임랜드

"철저한 회원제와 손해없는 교환제도"

"한라에서 백두까지는 홍수철
평택에서 중부권 전역까지는 게임랜드"

챔돌이, 이번엔 평택에서 일 저지르다

기차길 옆 오막살이를 꿈꾸며 이번에는 기차를 타겠다고 떼를 쓰다가 그만 엉덩이의 왕종기가 '퍽' 된 거 있지. 그런데 말야, 게임랜드 사장님은 컴퓨터 광이라서. 그래서 손님들을 향한 따뜻한 마음과 능수능란한 컴퓨터 실력으로 "종기 치료 끝"(아니 김혜수는 "빨래 끝"이라 하는데…).

그런데 나는 말이시 나는 명채란 말이여! 네~에?(웬 이름 두 글자, 앗! 요즘 신세대 유행?)아니 나명채란 말이시. 그런데 벼룩시장에는 왜 출현하셨지? 그래서 퍼즐문제에 게임기를 고정적으로 증정하신다네. 그런데 너사장님, 아니 나사장님. "게임기 아까비."

1,500명이라는 가족을 거느리고

나보다 자식부자인 너사장 나와보라 그래! 오직 자식부자는 나사장뿐일세~. 철저한 회원 관리제, 풍부한 서비스관리, 무료 게임모니터 설치 등 확고부동한 관리체제로 상권이 평택뿐이라면 서운하셔. 돈이 없어 게임팩을 구입못한 내 아들들을 위해 패밀리, 슈퍼컴보이, 수퍼알라딘보이를 설치해 멀미하지 않을 정도로 게임을 시켜준다네. 카드를 발급해 주며, 아니 귀빠진 날에는 게임팩을 무료 교환한다고 하지않겠어. 10번을 교환하는 충성스런 손님에게는 1번은 "공짜야 그냥 가져가" 라고 말이 저절로 나온단 말여.

게임랜드는 상권이 따로 없다는 말씀

물론 기종은 다 종류별로 즐비하다네. 주변기기와 게임음악도 말짱하다네. 또한 상권이 비대해서(웬 비대!)합정, 중앙, 성동, 비전, 평일국민학교, 중학교로는 신안, 한광, 평택중학교가 교두보를 딱 형성하고 있다네. 그래서 사장님은 든든. 그런데 말이지 한국의 남성 중에 나만큼 공처가 있으면 나와 보라구래. 공처가일 수 밖에 없는 금단의 비법은 너무 미인이라서 그렇다나 뭐라나~.
(남자 꽉~악 잡는거 여자하기 나름 아니겠어요).

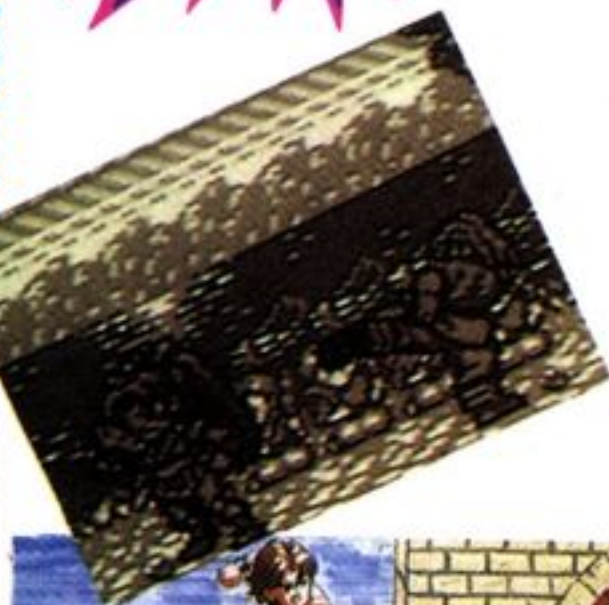
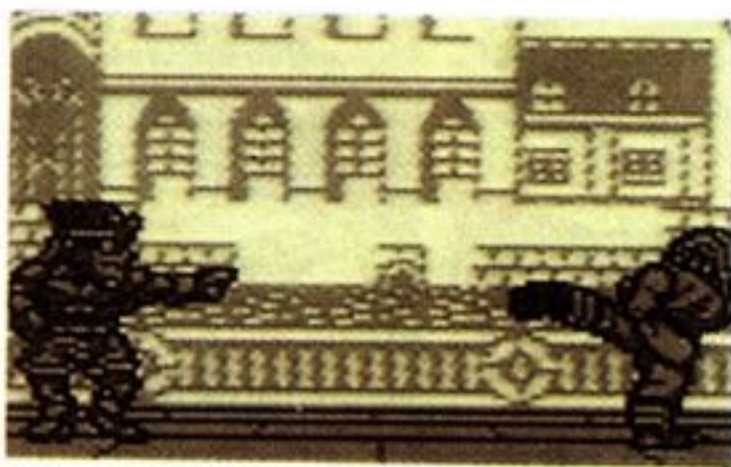
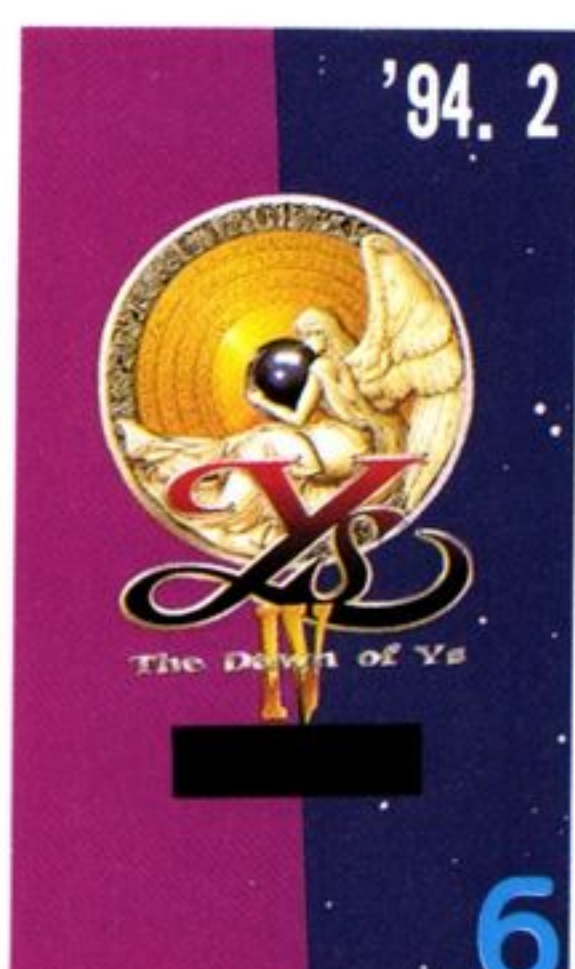
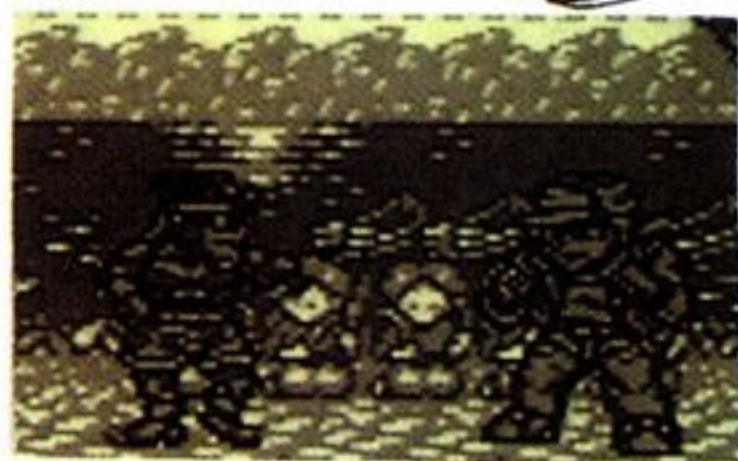
게임랜드 : 경기도 평택시 비전동 618-6번지 성동국교 옆 예수정형외과 앞
〈☎ (0333) 54-5202
52-7891〉

잠깐 속보

미니 컴보이로 등장한
아랑전설 2

미니 컴보이용 아랑전설 2를 아시나요! 슈퍼컴보이로 발매되어 폭발적인 인기를 누린 바 있는 아랑전설 2가 94년 3월 미니 컴보이로 등장한다. 버튼 조작은 단지 A, B 버튼과 십자 버튼 만으로 행해진다. 또 이미 여러분이 잘알고 있는 13인의 캐릭터들이 등장해 비록 흑백 모니터에서 게임이 행해지만은 그 재미는 결코 슈퍼컴보이에 뒤지지 않는다고…

그리고 이 게임의 가장 큰 특징은 비록 미니 컴보이용 게임이지만 슈퍼컴보이용과 마찬가지로 각종 보통 기술, 필살기는 물론 도발까지도 똑같이 행할 수 있다는 것이 특징이다.

화면의 구성은 비록 흑백이지만 그래픽 자체는 충실하다

부지화 무! 미니 컴보이에서 그녀는 어떤 모 습을 보일지?

도발 장면도 실제 상황! 너무나 충실한 그래 픽이 마음에 들어!

『유 에프 오』를 찾아라!

『유 에프 오』와 관련된 재미있는 이야기!

＊아담스키가 본 UFO의 내부

UFO에 관심이 많은 독자들에게 아담스키가 묘사한 UFO의 내부구조를 잠깐 소개하겠다. 대상은 금성의 정찰선이고 아담스키가 쓴 'UFO와 우주법칙'에서 발췌하였다.

아담스키가 묘사한 UFO의 내부구조

역시 UFO답게 지금의 비행구조물과는 많이 틀리다. 이것은 아담스키형 UFO의 모습으로 삼각형의 모양으로 되어있다. 가운데는 자기기둥이 축을 이루고 있으며 이 자기기둥은 어느때나 극의 전환을 할 수 있다고 한다.

착륙용 구형 기어라고 되어있는 기체밑의 둥근 구는 UFO 착륙 흔적에서 등장하는 단골손님의 근원이다. 가운데의 잠망경 겸용인 자기기둥이 얻어내는 추진력을 세개의 구에서 저장을 한다. 콘덴서와 같은 구실을 한다고 되어있는데, 이는 자연으로부터 얻은 추진 에너지가 너무 세기 때문에 그 에너지를 3개의 콘덴서에서 잠시 충전, 발산의 작용을 하여 에너지 컨트롤에 도움을 주기 때문이다.

금성의 소형 정찰선은 여지껏 소개된 UFO들 중에서도 상당히 구식에 속한다는 것을 알 수 있다. 마이어의 UFO나 기타 컨택티들의 UFO는 묘사조차 할 수 없는 세련미(?)를 지니고 있다. 하지만, 이 금성 정찰선만해도 지금 우리에게는 엄청나게 신기하기 짝이 없다. 아담스키는 이 UFO를 탔다고 말하고 있다.

독자중 아담스키같이 자연에 흥미가 있고, 자연의 법칙을 잘 알고 그것을 지키며 살아가는 이가 있다면 금성의 이 UFO를 탈 자격이 있다해도 좋을 것이다. 현대의 비행기를 타는 것만 해도 재미가 넘치는데 UFO를 직접 타게된다면 과연 어떤 기분이 들게 될까……

＊이 코너는 '유 에프 오를 찾아라'가 실린 페이지와 목차를 제외한 모든 페이지에서 '유 에프 오'라는 글자를 찾아야 합니다. 만약 지금 글자를 찾으셨다면 망설이지 말고 엽서에 유 에프 오가 출현한 페이지를 표시해 게임챔프로 보내주세요.
단 영문의 'UFO'라는 글자는 해당이 안됩니다.

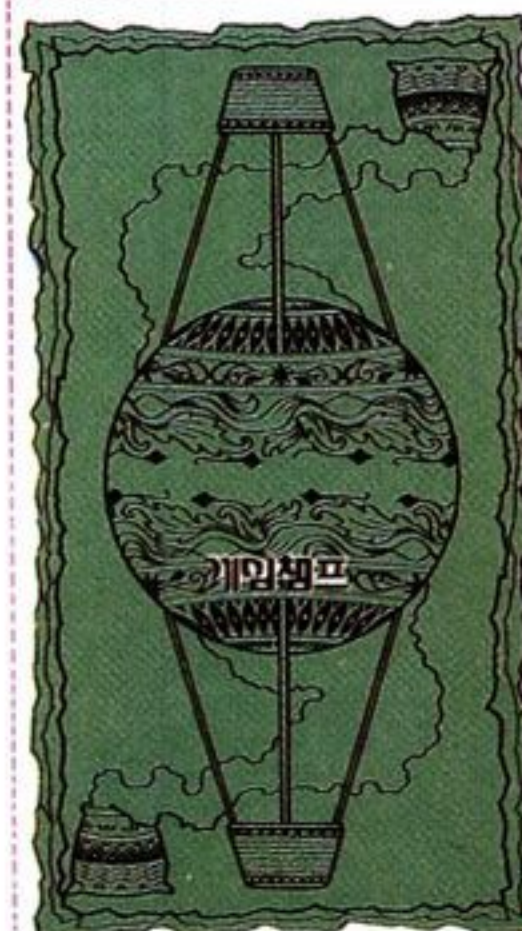
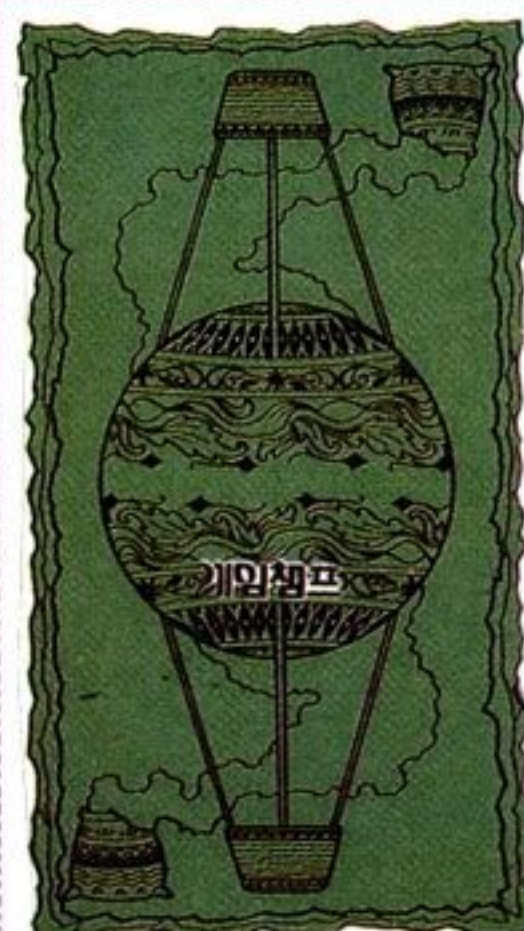
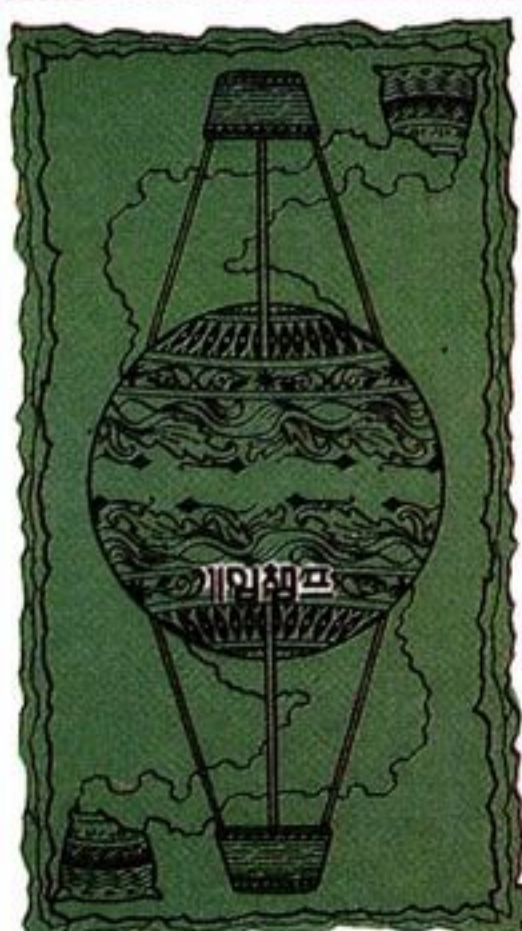
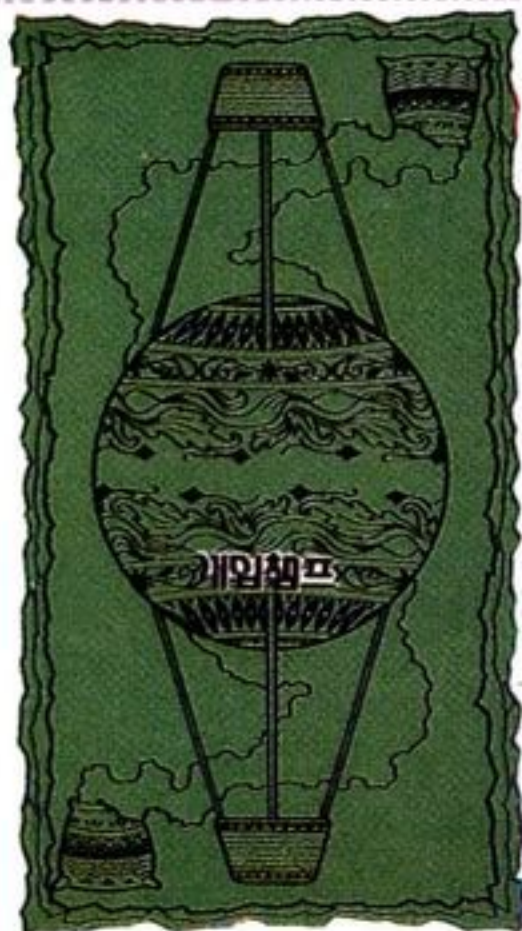
1월호 유 에프 오를 찾은 당첨자

이정태/
김학균/
옥태현/

정품 IBM—PC용 게임디스켓 각각 1개씩
협찬 : 동서, SKC, 소프트네트, 지관, 금성

지난달 『유 에프 오』는 본지 152페이지 '미팅'란 하단에 있었습니다.

정종석/

챔프점수 500점

이 코너는 게임문의 뿐 아니라 관련된 여러가지 의문점을 물어보시면 자세하게 답해드리겠습니다. 다양하고 재미있는 질문 많이 해주세요. 또한 각 게임기, 아케이드와 IBM-PC에 관한 질문도 많이 해주세요.

Q1

저는 챔프를 즐겨보는 팬입니다. 가격이 상승해도 게임챔프만은 꼭 사봅니다. 그러나 미니컴보이를 가지고 있는 사람은 분석의 특혜를 받지 못했습니다. 과연 분석할 계획은 없으신지요.

최광재/

A

네— 그렇지 않아도 이번호 기획회의 때 논의된 중요한 문제입니다. 휴대용 게임기를 보유하고 있는 유저가 많이 있다는 통계에 따라 이번호부터는 재미있는 미니 컴보이, 핸디 알라딘보이 전용 게임을 다룰 예정이오니 많은 기대를 부탁 드립니다. 또한 애독자 엽서 기재시 '보유기종'란에 휴대용 게임기의 이름을 정확히 명시해 주시면 많은 참고가 될 것입니다.

Q2

안녕하세요. 저는 며칠전 미니컴보이 중고를 구입했는데 한가지 궁금한 점이 있습니다. 액정화면 위에 덮여있는 유리에 흠집이 많이 났는데 손목시계처럼 흠집이 난 유리만 교체할 수는 없을까요?

박재홍/

A

아하— 계속 미니컴보이에 관한 질문이군요. 파손된 액정화면에 디스플레이되는 화질에는 이상이 없을 것으로 생각됩니다. 하지만 습기를 조심하는 것이 기계의 안정상 좋을 듯 싶습니다. 또한 파손된 유리는 교체하기 힘들 것으로 생각됩니다.

Q3

겜훈장님 안녕하세요. 저는 '성검전설 2'를 거의 다 정복한 학생입니다. 그런데 마지막 보스인 후라미의 엄마(?)는 어떻게 물리쳐야할지 모르겠습니다. 또한 마나의 마법중 칼모양으로 생긴 마법은 어떤 효과가 있는지 가르쳐주세요.

○○○/

A

주인공중 2명이 나무의 마법을 사용해 칼을 마나의 보물로 만든 다음 마나의 마법중 칼 모양으로 생긴 마법을 이용하면 후라미의 엄마(?)를 물리칠 수 있을 것입니다. 칼모양의 마법은 후라미의 엄마(?)와 대결할 때 효과가 있는 무기입니다.

Q4

존경하는 겜훈장님께(웬 존경?), 저는 FC용 마계촌을 어렵게 구했습니다. 그런데 왜 컨티뉴가 되지 않을까요? 방법을 알려 주세요. 또한 DQ에서 시간의 모래가 있는 포포의 동굴의 위치도 가르쳐 주세요.(존경! 존경! 존경!)

강신석/

A

우하하하, 아쉽게도 컨티뉴를 계속하는 방법은 찾아내지 못했습니다. 강신석님이 혹시 발견하시면 저도 가르쳐 주세요. 금단의 비법에 낸다면 많은 점수를 받을 수도 있을테니까요. 또한 DQ의 '시간의 모래'가 있는 포포의 동굴의 위치를 가르쳐 달라고 하셨는데 현재 위치한 곳에서 북동쪽에 있으니 필드를 잘 살펴보시기 바랍니다.

Q5

SFC용 '브레스오브 화이어'를 즐기는 독자입니다. 마을근처 하늘탑에서 꿈의 세계로 갔습니다. 막힌 벽과 빙빙도는 회전판을 지났습니다. 그런데 노란색, 보라색의 네모 바닥이 에너지를 갉아 먹습니다. 통과 요령을 가르쳐주세요.

최태일/

A

그곳은 길이 3군데 있습니다. 쉽게 통과할 수 있는 방법은 에너지가 닳아도 그냥 전진하는 방법밖에는 없습니다. 가다 보면 길이 3방향으로 나누어 지는데 가운데 길이 제일 짧으므로 가운데 길로 가십시요. 건투를 빕니다.

Q6

SFC용 '젤다의 전설'을 뒤늦게 구입해 즐기는 독자인데 세번째 팬던트를 찾아야 하는데 동쪽 팬던트는 찾았는데 남서쪽의 팬던트를 찾으려고 하는데 거북이같이 생긴 돌을 어떻게 움직여야하며, 물갈퀴는 어디서 구하는지 가르쳐 주세요.

송성근/

A

돌을 움직이려면 우선 도서관에 가서 빠른 속도로 책꽂이와 충돌하면 책이 한권 떨어질 것입니다. 책을 얻은 후 나무 앞으로 가서 사용하면 열릴 것입니다. 그곳을 들어가면 그냥 문제가 해결될 지도 모르겠습니다. 물갈퀴는 500루비를 모은 후 폭포에 가면 괴물이 나타나서 물갈퀴를 줄 것입니다.

Q

안녕하세요. SFC용 드래곤볼Z '사이안 전설'를 즐기고 있는 독자입니다. 게임 도중에 야무치와 챠오즈가 전투로 사망해 버렸습니다. 이 상태로 게임을 클리어 하기는 힘든데 사망한 동료를 다시 살릴 수 있는 방법을 가르쳐주세요.

강신우/

A

그야 만화처럼 간단한 일이죠. 동료가 모두 사망해 버렸을경우 드래곤볼 레이다를 사용해 드래곤볼을 모으면 신룡이 나타날 것입니다. 그때 잽싸게 소원을 '살려주세요.'라고 하면 동료를 살려줍니다.

Q

안녕하세요. 저는 'FFⅡ'를 하고있는 유저입니다. 게임을 진행하는 도중 신의저주를 풀고 드래곤의 둥지에서 댓슈를 만나 회복의 샘까지 왔는데, 백마법, 미니멈을 사용하는 방법을 가르쳐 주세요.

○○○/주소불명

A

플레이어중 한사람을 선택한 후 백마법사로 변한 후에 '미니멈(ミニマム)이란' 마법을 사용하면 됩니다. 이렇게 쉬운 문제는 다음부터 사절하겠습니다. 하지만 독자가 궁금해 하는것은 겜훈장이 두팔 걷고 풀어 드리겠습니다.

Q

최근 관심의 대상이 되고 있는 SFC용 CD-ROM 발매는 확실합니까? 발매된다면 언제쯤 될까요? 그리고 챔프점수는 어떻게 받나요? 티켓으로 집까지 우송되는지 알고 싶습니다.

서형호/

A

매월 SFC용 CD-ROM에 관한 질문을 하는 분들이 증가하고 있습니다. 과연 CD롬이 좋은 것을 알긴 아는 모양입니다. 하지만 현재의 SFC로도 상당한 하드웨어적 수준이기에 양질의 소프트웨어만 계속 발매된다면 CD-ROM의 발매는 오히려 필요치 않을 것입니다. 현재 닌텐도 측에서도 세가의 32비트 시장과 64비트 게임기 시장의 진출로 주춤하는 것 같습니다.

Q

안녕하세요. 저는 SFC용 샤크를 즐기는 독자인데, 성역의 요새에서 약물 창고 열쇠를 얻고 약을 얻었는데 그다음 쇠문이 굳게 닫혀 열리지 않습니다. 그 쇠문을 열 수 있는 열쇠는 어디에 있나요?

유원영/

A

현재 위치한 곳에서 마을 사람들과 대화를 하면 얻을 수 있습니다. 또한 긴 다리 밑을 잘 조사해보면 열쇠를 얻을 수 있다는 비법을 찾았습니다. 참고하세요.

Q

안녕하세요. 겜훈장님, 전 SFC 유저입니다. 제가 묻고 싶은 것은 다름이 아니라 시중에서 판매되고 있는 게임 전용 모니터에 대해 자세히 알고 싶습니다. 기존의 TV와 다른점은 무엇입니까?

애독자/

A

TV튜너가 있고 없고의 차이로, 전용 모니터에는 튜너가 일반적으로 없습니다. 다만 영상 입력을 받을 수 있는 단자가 많이 있다는 것이 특징이겠죠. 화질 면에서는 게임 전용 모니터(RGB)일 경우는 일반 TV와는 비교도 안될 정도로 좋아진다는 것이 특징입니다. 가격은 일반 TV보다는 휠씬 저렴한 편입니다.

Q

저는 한찬우라고 합니다. 저는 미니컴보이를 무지 좋아하는 학생입니다. 다름이 아니오라 일본에서 미니컴보이 이용 공략본이 있다는데 우리나라에서는 어디서 구할 수 있는지 알고 싶습니다.

한찬우/

A

아직 국내에 발매되거나 들어와 있는 공략본은 없는 것으로 알려져 있습니다. 게임챔프에서 앞으로 재미있는 정보를 많이 수록할 계획이오니 참고하세요. 또한 각종 앙케이트에 공략본으로 만들었으면 하는 미니컴보이용 게임의 이름을 정확히 명시해 주세요.

Q

RPG 시뮬레이션인 전설의 오우거 배틀을 즐기고 있는 독자입니다. 완전한 엔딩을 보려고 애쓰는데 '천계의 3기사'를 얻기 위해서는 '팅클스타'가 있어야 하는데 사람이름인지 아이템인지요. 또한 어디서 구하는지도 가르쳐 주세요.

김상훈/

A

물론 '팅클스타'는 아이템입니다. 필드를 돌아다니다 보면 교회에서 쉽게 구할 수 있습니다. 사람의 이름이 아니므로 주의하세요.

Q

안녕하세요. 저는 SFC게임을 즐겨하는 유저입니다. '열혈경파 쿠니오군'에서 의문점이 있어서 이렇게 편지를 드립니다. 우선 건물 옥상에서 보스와 싸운후 어디로 가나요, 또한 쿠니오가 사용하는 최강의 아이템은 무엇입니까?

김기환/

A

우선 전투를 하면 열쇠(キー)를 하나 줄 것입니다. 이것을 가지고 항구에 있는 으슥한 창고로 가면 또다른 이벤트가 생겨 날 것입니다. 또한 최강의 무기라는 것은 없습니다. 레벨이 어느 정도 오르면 어떤 무기를 사용해도 막강하기 때문입니다. 레벨이 낮을 경우 비싼 무기를 사용했을 때는 오히려 공격력이 떨어질 수도 있습니다.

Q15

저는 슈퍼컴보이를 가지고 있는 독자입니다. 「챔프마당」에서 보면 SFC뒤에 'UFO6' 라는 글자가 있는데 이것이 무엇을 나타내는 것이며 그 기능에 대해서 알고 싶습니다.

전성우/

A

오호, ... 프 초창기 이 'UFO'라는 기계 때문에 말이 많아 창간 이래로 몇번 본지에 오르내리곤 했던 물건으로 현재는 시장에서 자취를 감춰버린 기계중 하나로 SFC에 장착하면 디스크로 게임을 카피할 수 있는 신기한 기계였지만 불법이며 현재는 카피가 되지않는 팩이 많아 없어진 하드웨어입니다.

Q16

PC엔진의 CD-ROM, SUPER CD-ROM, 수퍼 알라딘보이의 CD-알라딘보이 Ⅱ, IBM-PC의 CD-ROM 등에 관해 알고 싶습니다. 그리고 컴퓨터의 CD-ROM으로 PC ...

A

물론 호환이 가능하지 않습니다. 노래는 들을 수 있지만 각각 하드웨어의 구성인 프로그램방식이 전혀 틀려 사용할 수 없습니다. 현재 '레이져 액티브'라는 통합 하드웨어가 있지만 아직까지는 고가라서 커다란 호응을 얻지는 못하고 있습니다.

Q17

안녕하세요. 저는 「드래곤볼Z-외전」을 즐기는 독자입니다. 그런데 마지막에 '닥터-라이치와'의 전투 전에 HP를 높이기 위해 퍼즐을 찾는데 1, 2, 3번은 찾았는데 4번을 찾지못해 고생하고 있습니다. 과연 어디에 있는 거야, 퍼즐은!

○○○/

A

그랜드 아폴론의 섬에 가면 도시에 사는 아픈(병든) 여자가 있습니다. 그녀에게 선두를 하나 주면 더이상 아프지 않을 것입니다. 그러면 살살 꼬셔(?)서 퍼즐 조각을 얻어내면 만사 O.K!

Q18

안녕하세요. 저는 수퍼 알라딘보이를 가지고 있는 유저인데 '랜드스토커'를 즐기던 중 게임의 후반부에 마지막 마을 지하에서 무엇인가를 깨고 밖으로 나와 보물상자를 찾아야 하는데 전투만 해서인지 5520 골드만 모았습니다. 도와주세요.

민선홍/

A

그곳은 바로 워프지역입니다. 괴물을 물리치면 매카톨 마을로 갑니다. 그후 뒷부분으로 가면 워프하는 장소가 또 나오는데 이곳으로 들어가면 3명의 괴물이 또 나옵니다. 모두 죽이고 각각의 워프 장소를 모두 클리어하면 마지막 던전으로 들어갈 수 있습니다.

Q19

저는 MD용 샤이닝 포스를 즐기고 있습니다. 게임중 항구마을 핫산에서 로이드라는 고대학자가 동료가 되어주지 않습니다. 그리고 리블마을에 있는 큰 나무에서 어떤 아이템과 어떤 명령을 사용해야 올바른 진행인지 가르쳐주세요.

임재한/

A

신전에서 나무판을 구할 수 있습니다. 이 아이템을 갖고 큰 나무 밑에서 사용하면 문이 열릴 것입니다. 그후 칼을 얻은 다음 고대학자와 대화를 하면 동료가 기꺼이 되어 줄 것입니다. 중요한 것은 신전에서 나무판(ウッドパネル)을 먼저 구해야 한다는 것입니다.

Q20

안녕하세요. 저는 게임 음악에 관심이 많은 학생입니다. 게임기중 SFC의 음원이 MD보다 좋다고 들었는데 사실인지요. 또한 MD에서는 S-FC의 음원을 사용할 수 있는지도 알고 싶어요.

송경식/

A

MD의 경우 FM, PSG, PC-M음원을 사용하고 있으며, SFC의 경우에는 3각파(SCC와 비슷한 방식) 음원을 갖고 있습니다. 스펙으로는 종류가 많은 MD의 경우 음원이 우세한것 같지만 실제로는 둘을 비교할 수는 없으므로 어느쪽이 더 좋다고 말할 수는 없습니다. 또한 다우 노래방의 예를 들어보면 FM음원을 사용할 수 있는 것으로 추론해 하드웨어의 기본 성능보다는 게임팩의 자체 음원을 지원하므로 기본 하드웨어는 별반 상관이 없습니다.

Q21

안녕하세요. 겜훈장님! 그런데 겜훈장이 명인중 김종팔이라는 소문이 있던데 사실인지요. 또한 홍제동의 중2 학생에게 사무라이 쇼다운에서 패배했다는 소문이 사실인가요. 마지막으로 PC엔진용 게임 '건바스타톱을 노려라!'의 가위바위보를 항상 이기는 방법이 있는지도 가르쳐 주세요. 마지막으로 실력을 인정받아 페이지 증면된 것 축하드려요.

이광민/

A

앗! 나의 비리를 알고 있는 사람이 또 있다니, '중 2에게 패배했느냐!'란 질문에는 '노 코멘트'입니다. 또한 건바스타중 가위바위보를 쉽게 이기는 방법은 역시 잘 찍(?)는 방법밖에는 없습니다.

스포키! 게임환타지아
700-7400

* 겜훈장은 자신의 참신한 모습(?)을 원합니다. 겜훈장의 멋진 모습을 그려서 보내주시는 분에게 소정의 챔프점수를 드리겠습니다. 부디 많이 많이 보내주세요.
보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩3층 게임챔프 겜훈장 앞

게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 안되시는 분, 더이상 참을 수 없는 분 연락주세요.
시간 : 매주 토요일 오후 2시~6시
전화번호 : 714-7187(전기종)
707-1448(삼성 수퍼알라딘보이 전용 문의)

싱그러운 동심과 웃음이
살아 숨쉬는 우리들의 공간!!

네토막 만화극장

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

오~잉! 내 이름이 실렸다.

네토막 만화극장은 흥행을 노리고 극장에서 상영하는 만화영화가 아닙니다. 애독자들의, 애독자들에 의한, 애독자들을 위한 코너입니다. 여러분의 정성 가득한 네토막 만화만이 실리는 페이지로서 항상 최고만을 추구합니다. 네토막 만화 전문가는 물론, 참신한 새내기들의 참여도 환영합니다.

자! 망설이지 마세요! 기회는 도전하는 자에게만 주어진답니다.

●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●●

이달의 최고 왔다 상

챔프 명인 열전 -- 이혼다편
김현준/
챔프점수 1,000점

드래퀘의 집들이 상

저걸 어떻게 죽여!
백종언/
챔프점수 800점

은 빈질이 상

걸포드 개 3년이면
김창일/
챔프점수 600점

그 외 애석상을 받으신 분

이준수/

공대영/

김성웅/

박성필/

최민성/

조정철/

권오상/

김정만/

황규남/

한국인/

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

네토막 만화를 보내주세요

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8㎝, 세로 4~5㎝박스 4칸 (박스간격 5㎜) 규격으로 보내 주시면 됩니다.

보내실 곳 : 우편번호140-111 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 네토막 만화 극장 담당자앞 (전화문의는 02-702-3213)

동 번쨰 상

여기는 남탕이야

이종범/

챔프점수 500점

이달의 배꼽 상

아. 시원하다

챔프점수 300점

이달의 아까비 상

승리의 비결은

권영민/

챔프점수 300점

챔프만남의 광장

어느덧 만남의 의미가 더욱 절실해지는 계절, 옷깃을 스쳐가는 외로움을 달래줄 누군가가 그립지 않으십니까? 마음을 열고 대화할 친구가 필요하십니까? 문득 어딘가로 엽서를 띄우고픈 충동을 느끼십니까? 그렇다면 주저하지 마세요!

태어날 때부터 이미 예정된 만남이라면 적극적으로 나서는 것이 바로 신세대가 아니겠느냐고 중매쟁이 춘리는 입에 거품물고 외칩니다!!

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

「챔프 만남의 광장」에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!

엽서 보내실곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116－2 지산빌딩 3층
신세대 만남의 광장 중매쟁이 춘리앞

※ 위의 내용으로 인하여 불미스러운 일이 생기는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

펜팔

이 주선(중학교 3학년·15세)

●롤플레잉과 '뉴 키즈 언 더 블럭'을 좋아하는 제 또래의 여자 친구와 펜벗이 되고 싶어요!

●저는 키 180㎝ 몸무게 62㎏의 남자이구요, 롤플레잉 게임은 안해본 게임이 없을 정도로 RPG의 명인입니다.

●연락처 :

방영복(재수생·19세)

●게임 가르쳐 줄 친구가 필요하신 분과 펜팔하고 싶습니다.

●시뮬레이션의 광신자라고 불리고 싶어하는 멋있는 남자입니다.

●연락처 :

김 경호(중학교 2학년·14세)

● 애니메이션과 게임을 좋아하는 14세의 소녀와 펜팔을 하고 싶습니다.

●제 키는 167㎝ 정도이고 몸무게는 50Kg 입니다.

●연락처 :

또는 PC 통신의 Kis(한국전력)의 LOVE7로 메일 주십시요!

짱아(중학교 1학년14세)

●저는 중학교 1학년 원숭이띠 계집애구요, 하이텔과 천리안에 「K711」이라는 ID를 갖고 있습니다. 저와 엠팔(?)하실 분은 메일 주세요.

●참! 저를 만나시려면 매주 토요일 오후 2시에 〈천리안 POP〉대화실에서 불러주세요. 대화명은 언제나 "나비끼짱"입니다.

K711을 기억하세요!!

－여러분의 엠팔이 되고싶은 짱아 올림－

김경중(신원미상)

●게임을 좋아하는 13－15세의 소녀와 펜팔하고 싶습니다.

●잘생기진 않았지만 게임에 무척 관심이 많습니다.

●연락처 :

김대웅(중학교 1학년·13세)

●대전형 액션 게임을 좋아하는 키 155㎝의 중학교 1학년 여학생과 펜팔하고 싶습니다.

●저는 션과 슈팅을 좋아하는 씩씩한 남학생입니다. 저와 편지로 사귀고 싶은 분은 언제라도 편지 부탁드립니다.

●연락처 :

폰팔

한경록 (고교 2학년·18세)

●게임 저보다 좋아하는 사람 있으면 나오라 그래! 하늘만큼 땅만큼! 만약 '젤다의 전설'을 끝까지 다가신분이 계시다면 자주 전화해서 서로 얘기 나누고 싶군요.

●또한 닌텐도의 명작 게임과 액션 롤플레잉 게임에 해박한 지식을 갖고 있는 사람이면 더욱 좋을것 같군요.

●저는 SFC용 게임을 많이는 아니지만 몇개 정도 갖고 있어요. 서로 교환해 볼 사람도 필요하군요.

●연락처 :

박미영(중학교 2학년·15세)

●저희 오빠가 게임을 아주 좋아해서 저도 게임을 하게 되었어요. 매일 스트리트 화이터 게임을 하면 지곤 하는데 혹시 스트리트 화이터 게임을 잘 하시는 분 있으면 전화해서 가르쳐 주세요.

●그리고 레이스 게임인 'F－ZERO'를 잘 하는 비결을 알고 있는 사람도 전화를 해 주셨으면 좋겠네요. 물론 매너 있고 잘생긴 사람이면 더욱 좋겠습니다. 제가 아는 동네 남자친구들은 너무 매너가 '빵'이라서 싫은 경우도 있으니까요.

●연락시간은 낮 12:00－3:00 사이입니다.

●연락처:

미팅

김광호(고교 2학년·18세)

드디어 신나는 겨울이 시작되었습니다. 못봤던 친구들을 다시 만나고 있습니다. 친구중에 인준경이란 친구를 오랫동안 만나지 못했습니다. 혹시 그 친구가 이 글을 보면 매일 만나던 용산 전철역 입구 앞 게임가게에서 매주 토요일 3시 정도에 만났으면 좋겠군요. 혹시 친구가 되고 싶으신 분은 그때 놀러 오셔서 광호를 찾아 주세요.

한기범(중학교 3학년·16세)

연합 고사가 끝난 전국에 중3 학생들이여, 최신 오락게임이 나온 종로3가 오락실로 모여라! 스화2 경진 대회를 벌려 보자꾸나! 만약 게임챔프를 보고 스화2에 참가할 사람은 1월 8일 종로에서 제일 멋지게 꾸며진 오락실 (이름은 못밝힘)로 모여 주세요. 암호는 '야 바로 이 게임이다!'를 외치면 악수를 신청하겠습니다. 그리고 스화를 멋지게 한판 붙는거야!

챔프마당에 게재된 독자 여러분들의 전화번호로 장난전화를 하는 경우가 가끔 발생하고 있습니다.
만약의 경우를 대비해서 주소만 공개하고 싶으신 분은 엽서에 알려주시기 바랍니다.

아주 반가운 뉴스!!
게임 잡지의 무궁한 발전을 위해 발에 땀띠가 날 만큼 노력하는 게임챔프가 참신하고 귀여운(?) 새 식구를 맞이했습니다.
앞으로 이 새내기의 활약을 지켜봐 주세요.

서로 맘에 ♪ 드는 물건은 ♬「쌤쌤」에서 바꾸고 ♪, 내가 맘에 드는 물건은 부담없이 구하고 ♬,
알리고 싶은 소식은 크게 소리쳐 외치고! ♪ 어디서 이런 멋진 물건만 모아둔거야 ♬ ~
나도 이젠 챔프마당에 엽서를 써서 맘에 드는 그런 물건을 가지고 싶 ~ 어 ~ 어 ♪

쌤 쌤 마 당

판매물건	쌤쌤 조건	연락 시간	연락처	이름
· 슈퍼컴보이 2대 +팩 5개+MD+ 팩 5개 +SFC용 패드 3+ MD용 패드 2개	네오지오+조이스틱 2개+용호의 권+아랑전설 2	17 : 00–21 : 00 화. 목. 토. 일		송병석
· SFC+팩+8–10만원	PCE 듀오+CD1 –2장	아무때나		박종현
· 네오지오+팩 1개	슈퍼컴보이+팩 4개	아무때나		고문성
· MD+팩 4개+패드 2	SFC+패드 2개 +화이널 환타지 5	15 : 00–21 : 00 토. 일		정석재
· SFC+패드 2개+팩 2개 +7~8만원	PC-듀오+CD1 –2장	17 : 00–21 : 00		조제문
· MD+패드 2+팩 2 (스화 2+, 파이팅마스터즈)	SFC+패드 1개 +팩 1개	아무때나		김성국
· SFC+팩 6개+마우스+ 미니컴보이+팩 2개	PC 듀오+CD 4 –5장	16 : 30–18 : 00		이한영
· 애니메이션 30편	SFC+팩 1개	20 : 00–23 : 00		유승호
· SFC+성검전설2+ 마다라 2	메가 CD	14 : 00 이후 토. 일		이창우
· 성검전설2+2만원	란마½ 주요단적 비보	17 : 00–18 : 30		조재석
· FC+팩 5개+패드 2 +참고지	8만원	20 : 00 이후		김범준
· MD+패드 2개+스틱 1개+팩 5개	10만원	18 : 00–20 : 00		임선웅
· 슈퍼컴보이+패드 1 + 팩 1개	15만원	아무때나		윤근구
· SFC+패드 2개+팩 3	16만원	22 : 00–23 : 00		김민수
· 도찌볼 전원집합	6만원	16 : 00–17 : 00		권상덕
· 슈퍼컴보이+패드 2	11만원	19 : 00 이후		김창기
· FC+팩 3개+패드 2	5만–5만 5천원	19 : 00 이후		이재선
· UFO PRO6+디스켓 20	20만원	18 : 00–22 : 00		김한철
· SFC+패드 1개+팩 2	13만원	19 : 00 이후		양승현
· PC엔진+주변기기+ PC엔진 휴카드 1장 +게임챔프 6권	7만원	16 : 00–17 : 30		권용범

판 매 마 당

교환물건	판매 조건	연락 시간	연락처	이름
· 게임엔진(FC)+팩 6	7–8만원	16 : 30 이후		박영식
· UFO전용 디스켓 신종(쥬라기공원, 마리오 컬렉션) 등	1장당 4천원	아무때나		양홍욱
· UFO PRO6+게임 15장 슈퍼스틱	16만원	18 : 00–22 : 00		안현철
· 미니컴보이+팩 4개 라이트보이	10만원	16 : 00~19 : 00		조준석
· MD용팩4+패드1+ 게임 음악CD+게임 잡지 7	9만원	17 : 00 이후 화. 목		안일건
· MD팩 6개	4만 5천원	아무때나		서태종
· MD+팩 9개+패드 2	15만원	17 : 00–19 : 00		윤석영
· MD+패드 2개+팩 2	14만 5천원	21 : 00–22 : 30		김재현
· 슈퍼컴보이+팩 2개	13만원	17 : 00–22 : 00		배영록

구 합 니 다 !

구입 물건	구매 조건	연락 시간	연락처	이름
· SFC+팩 1개	10만원	17 : 00 이후		이동현
· SFC+MD+수제전기	19만원	09 : 00–19 : 00		정성훈
· 샤이닝포스1,2대화집	각 5천원	19 : 00–22 : 00		김유제
FC팩(64합, 닌자거북이 Ⅲ, 자칼, 아쿠르스 전사	2만원	아무때나		유장산
· SFC +팩 1개	10만원	18 : 30–20 : 30		조득희
· 록맨 6	9천원	10 : 50–11 : 50 일요일		유상호

알 립 니 다 !

알림내용	연락시간	연락처	이름
게임챔프에서 IBM–PC게임 전문필자와 아케이드 게임 전문필자를 모집합니다!	09 : 00–19 : 00		우종민

♥위의 내용으로 인해 불미스러운 일이 일어나는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지않으므로 이점 이해해 주세요.

♥챔프 마당에 참여하실 분은 위의 내용 중 하나를 선택해서 똑같이 작성하신 후 엽서로 보내주세요. (단! 위의 양식대로 보내 주시지 않은 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품과 가격이 맞지 않는 분은 참가하실 수가 없습니다.)

☞☞ 보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로1가 116–2지산빌딩 3층
우편번호 140 –111
챔프마당 담당자 앞

이달의 명장면

본 컬럼에서는 게임, 만화 관련 명장면을 뽑아 독자들에게 소개하고 있습니다. 게임이나 에니메이션의 마음에 드는 장면을 비디오테이프에 녹화해서 명장면 담당자 앞으로 보내주시기 바랍니다. 비디오 테이프와 함께 평론도 같이 첨부해 주십시오. IBM을 소유하고 계신분은 그래픽을 디스켓에 담아서 보내주셔도 좋습니다. 보내주신 비디오 테이프와 디스켓을 심사하여 챔프점수(1위 5,000점, 2위 3,000점, 3위 1,000점)를 드립니다. (디스켓으로 보내시는 경우는 반드시 PCX 화일로 보내주십시오)

1위 평화와 함께 키스를 (샤이닝포스 2)

긴 싸움이었다…. 이젠 샤이닝포스에도 안식의 시간이 돌아온 것인가? 전쟁에 참가할 무렵에는 미소년(?)이었던 보우이도 훌륭한 용사로 성장해 왔다. 둘의 키스신은 이런 의미에선 더욱 각별한 것이 아닐지. 언제까지나 평화가 계속되길…

한지영/

챔프점수 5,000점

2위 란마의 이중성격 (결전! 도환랑)

란마가 료가에게 애교를 부리는 장면입니다. 료가는 알다시피 물에 들어가면 검은 돼지로 변하는데 란마가 료가에게 물을 뿌리려고하자 화가난 료가가 란마에게 돌을 던지려고 함. 그래서 란마는 료가에게 귀엽게 보여 용서를 받으려고 애교를 부리는 장면입니다.

이상윤/

챔프점수 3,000점

3위 영원의 약속 (에메랄드 드래곤)

과거 퍼스컴판의 에메랄드 드래곤을 아시나요. 과거 에메랄드 드래곤의 오프닝을 담았습니다. 추천하는 장면은 마지막 탐린이 나팔(?) 부는 장면… 곧 PC 엔진용으로 버전 업 된다던데 자세한 것 좀 가르쳐주셔요.

김우택/

챔프점수 1,000점

4위 요꼬의 변신장면 제 2탄 (마물헌터 요꼬 2)

이 장면을 보고 여러분은 기억에 남는게 없는지? 언젠가 요꼬 1탄의 변신장면이 명장면에 소개되고 「반드시 2탄의 변신장면도 소개할 예정입니다」라고 밝힌적이 있었다. 그러던 것이 소개가 늦어지고 있었는데 어느날 챔프에 바로 요꼬 2탄의 변신 장면이 담긴 비디오가 도착되어 돌컴도 기겁! 비디오를 보내준 독자는 친절한 설명과 함께 「과거에 약속했던 만큼 반드시 소개해주세요」라는 말까지 적어 놓는 성의를 보여 주었다. 이런 독자가 있는한 명장면 코너는 계속해서 발전해 나갈것이다. 돌컴도 좀더 노력하여 좀더 멋있고, 좀더 화려한 장면을 엄선해 여러분에게 선보일것을 약속한다.

이달의 베스트 캐릭터

애독자 여러분이 보내 주신 엽서에서 1,000여통을 집계, 인기 있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 사람에 한하지않고 게임과 애니메이션에 등장 하는것이면 무엇이든 좋습니다. 자신이 지명한 캐릭터를 IBM용 그래픽으로 작성해 디스켓으로 보내거나 관제 엽서에 그려서 보내주셔도 좋습니다. 뽑히신 분께는 챔프점수 500점씩 드립니다. (주의 : 반드시 이돌컴 앞으로 보내시고 IBM 그래픽일 경우는 PCX 화일로 보내 주십시오)

—2월호 집계 1,571통—

1위 손오공(568통)

드디어 93년도 대상과 남우주연상을 독식한 손오공! 94년에도 더욱 힘을 내어 앞으로 나아갈 것을 다짐하고 있는듯.

2위 사오토메 란마(258통)

손오공에게는 미치지 못했지만 당당히 금상을 차지했던 란마. 그 여세를 몰아 2위에 다시 뛰어 오른 것인지? 앞으로의 파이팅을 기대해 본다.

3위 하오마루(237통)

4위 나코루루(187통)

5위 아유카와 마도카(120통)

마치 전쟁의 폭풍우가 휩쓸고 지나간 듯한 베스트 캐릭터…그러나 우리의 캐릭터들은 이제부터 시작이다! 라는 마음가짐으로 1994년을 맞이하고 있다. 과연 1994년의 승자는 누가 될것인지? 우선 사오토메 란마가 하오마루를 물리치고 다시 2위에 오른것이 주목된다. 하지만 사무라이들도 만만치는 않다. 뒤이어 등장한 미녀 사무라이 나코루루는 과연?

정성껏 기재된 애독자엽서 또는 관제엽서중에 매월 2명을 추첨하여 챔프점수 1,000점을 각각 드립니다.

* 1월호는 연말시상식 관계로 당첨자가 없습니다.

신작발매정보

「게임첌프」독자 여러분 !

전국의 게임을 사랑하는 독자 여러분 ! 재야의 종소리를 들으셨습니까 ? 얼마만큼 자신을 뒤돌아 보고 후회했던 지난날들을 반성했습니까. 하지만말입니다. 끝이라는 것은 바로 시작이라는 것을 의미하기 때문에 지난날 자신의 과오를 반성하는 분은 바로 미래성있는 행동을 한다는 뜻이기에 기쁜 것입니다.

무엇보다도 나 혼자만이 아닌 다함께 울고 웃을 수 있는 한해가 되었으면 하는 바램에서 여느때와 같이 신작발매정보를 시작합니다.

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.

國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.

패밀리

발 매 일	게 임 명	회 사 명	가 격
1/상순	하라씨의 퀴즈~	아이렘	6,500엔
1/하순	러브퀘스트	덕간 인터미디어	미 정
발 매 일 미 정			
	인디죤스	코코너츠 저팬	7,300엔
	알마지로 2	아이. 지. 에스	6,900엔
	소년마술사 인디	아이. 지. 에스	7,900엔
	자크 레전드	J & YOU	7,800엔
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	미 정
	젤다의 전설1	닌텐도	미 정
	오버로드	알트론	미 정

패밀리, 별볼일 없다 !

복사팩 단속이 시작되면서 가장 피를 많이 본 것이 패밀리 시장이라고. 게임팩의 심의도 점점 강세를 보여가고 또한 동시발매 현상도 그 빛을 잃어 패밀리의 봄을 기대하기는 더욱 힘들게 되었다. 단, 한가닥 희망은 이런 악현상 속에서 국산게임 개발의지를 계속 심어나간다는 것이다. 이번의 추세는 역사 속에서 영원히 기억될 것이다.

슈퍼컴보이

*(MB)는 미니 컴보이를 뜻함

발 매 일	게 임 명	회 사 명	가 격
1/3	록큰롤 레이싱	남 코	7,900엔
1/7	트윈비 레인보우벨의~	코나미	9,000엔
1/7	배틀토드	메사이아	9,800엔
1/8	슈퍼 핀볼	멜 닥	9,800엔
1/14	필승 스리세븐 화이터	밥	9,500엔
1/21	화이어 엠블렘	닌텐도	9,800엔
1/21	슈퍼 테트리스2	B B S	8,500엔
1/28	소드매니악	도시바 EMI	8,600엔
1/28	닌자 워리워즈	타이토	9,300엔
1/29	브레인 로드	에닉스	9,600엔
1/29	톱 매니지먼트 2	코에이	14,800엔
1/중순	사이보그 009	헥 트	8,800엔
1/예정	가부끼 록스	아트라스	미 정
1/예정	가이아 세이버	반프레스토	9,800엔
1/예정	마신전생	아트라스	미 정
1/예정	강철의 기사 2	아스믹	12,800엔
1/예정	바스타드	코브라팀	미 정
1/예정	강철주먹 아톰	잠 스	미 정
1/예정	더 그레이드 배틀 외전	반프레스토	9,500엔
2/10	울펜슈타인 3D	이매지니아	9,800엔
2/18	우주레이스 아스트로 GO	멜 닥	9,700엔
2/18	다비스 타리온 2	아스키	12,800엔
2/25	지코사카	E. A 빅터	미 정
2/25	키바	데이탐 포리스타	7,200엔
2/상순	가부끼 록스	아트라스	9,800엔
2/상순	슈퍼화이어 프로레스링	휴 먼	7,900엔
2/중순	슈퍼하키 94	요네자와 PR 21	8,900엔
2/중순	버철 워즈	코코너츠 저팬	11,000엔
2/하순	참 3 스피릿	울프 팀	12,800엔
2/하순	종합격투기	킹 레코드	9,700엔
2/하순	접시닦이 곰 라스칼	메사이아	미 정
2/하순	슈퍼 트롤 아일랜드	겜 코	8,900엔
2/하순	T2 아케이드 게임	어크레임 저팬	8,900엔
2/하순	싸우는 원시인 3	데이타 이스트	8,500엔
2/예정	이디아의 눈	죠 에이 시스템	9,700엔
2/예정	검용전설 아이바	반프레스토	9,800엔
2/예정	FX 트랙	닌텐도	미 정
2/예정	데저트 화이터	세 타	미 정
2/예정	리설엔포서즈	코나미	미 정
2/예정	SD 건담 GX	반다이	9,800엔
2/예정	진. 여신전생 2	아트라스	미 정
2/예정	레밍스 2	선소프트	9,600엔
3/중순	G2 제노사이드	겜 코	미 정
3/중순	멜판드 스토리즈	아스키	9,800엔
3/예정	타임 스립	빅 동해	8,500엔
3/예정	사운드 환타지	닌텐도	미 정
3/예정	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
3/예정	소닉 블러스트 맨 2	타이토	9,300엔
3/예정	샤도우 런	데이타 이스트	미 정
3/예정	NHL 프로하키 94	E.A 빅터	8,900엔
3/예정	마더 2 기그의 역습	닌텐도	미 정
3/예정	에스박스	토 미	9,800엔
3/예정	더 라스트 배틀	테이치크	9,800엔
3/예정	V 건담	반다이	9,800엔
3/예정	기동경찰 패트레이버	벡	9,800엔
3/예정	화이널 환타지 6	스퀘어	미 정
3/예정	슈퍼로봇대전 EX	반프레스토	9,800엔
3/예정	슬램덩크	반다이	미 정
4월 이후 발매			
	SD 비룡의 권	컬처브레인	9,800엔
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	록맨즈 사커	캡 콤	미 정
	슈퍼 월드컵	코코너츠 저팬	미 정
발 매 일 미 정			
	천사의 시	일본 텔레넷	미 정
	다크 킹덤	일본 텔레넷	미 정
	포플메일	일본 팔콤	8,800엔
	영 메링	버진게임	9,800엔
	라스트 숏	사미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	슈퍼 인생게임	타카라	미 정
	고교사커 전국제패의 꿈	선소프트	8,000엔
	스트리트 덩크	일본물산	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로직	미 정
	갑자원 3	K 어뮤즈먼트	미 정
	마스터 오브 몬스터즈	캡 콤	미 정
	더 심리게임	비숏	미 정
	울티마 7	포니 캐니온	미 정
	신 정글의 왕자 타잔	반다이	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
	드래곤 퀘스트 6	에닉스	미 정
	페이스볼 2000	비비에스	미 정
	췌다	노만	미 정
	SFC 원인	허드슨	미 정

무엇을 선택해야할지…

「로맨싱사가 2」, 「초무투전 2」 등 유명작이 많이 출시되어 현재까지도 그 열기는 대단하다고 할 수 있다. '역시 슈퍼컴보이구나'하는 탄성이 나올 정도였다. 그런데 이번달부터 무엇을 기대해야 하나. 게임유저의 방학을 위해서 슈퍼컴보이는 무엇을 준비해둔거지. 단, 한가닥 희망은 3월에 발매예정인 화이널환타지 6뿐이란 말인가…

슈퍼알라딘보이

* (GB)는 알라딘보이를 말함

발 매 일	게 임 명	회 사 명	가 격
1/14	대혼전	E. A 빅터	8,900엔
同 1/중순	제네랄 카오스	EA. 빅터	미 정
同 1/중순	톨이와 똥이 2	세 가	미 정
1/21	NFL '94	EA. 빅터	미 정
1/29	에어 매너지먼트 2	코에이	12,800엔
同 1/하순	쿨스폿	버진게임	8,000엔
1/하순	디빌즈 코스	세 가	8,800엔
1/예정	용호의 권	세 가	8,800엔
1/예정	유유백서 외전	세 가	미 정
國 1/예정	프린세스 파이터	삼성전자	미 정
國 1/예정	미스터 X (가칭)	삼성전자	미 정
2/10	데이비스 컵	텐 겐	미 정
2/18	슈퍼 베이스볼 2020	E.A 빅터	8,900엔
2/25	신장의 야망-패왕전	코에이	12,800엔
2/하순	T-2 더 아케이드 게임	어크레임 저팬	8,800엔
2/예정	챔피온 리그 사커	어크레임 저팬	7,900엔
3/25	NBA 프로 배스켓 볼	E.A 빅터	9,800엔
3/예정	와이아라에의 기적	세 가	8,800엔
3/예정	타임도미네이터	빅 동해	7,800엔
3/예정	챔피온즈 월드 사카	어크레임 저팬	7,900엔
3/예정	베어너클 3	세 가	미 정
3/예정	V. R(버철레이싱)	세 가	미 정
3/예정	WWF 로얄 랜블	어크레임 저팬	미 정
	발 매 일 미 정		
	소닉 더 헤지혹 3	세 가	미 정
	뱀파이어 킬러	코나미	7,800엔
	크레용 신장	마 바	미 정
	알리의 복싱	버진게임	미 정
	테크노 크랫슈	E.A.빅터	미 정
	F-1	텐 겐	미 정
	몬스터 월드 4	세 가	미 정
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	아우트 런너즈	세 가	미 정
	데빌버스터	심 스	미 정
	포플러스 2	버진게임	미 정
	데빌버스터	심 스	미 정
	메탈펑크	빅터 음악산업	미 정
	랑그릿사 2	메사이야	미 정
	로도스섬 전기	세 가	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	써징오라	세 가	미 정
	CD-알라딘보이		
1/28	이시이 히사이지~	세 가	7,800엔
1/예정	마이크로 코즘	빅터 엔터테인먼트	미 정
2/중순	아이 오브 더 비홀더	포니 캐니온	7,800엔
2/예정	F1 서커스 CD	일본물산	8,800엔
2/예정	파워 몬거	E.A.빅터	8,900엔
2/예정	샤도우 오브 비스트 2	빅터 엔터테인먼트	미 정
3/예정	로도스섬 전기	세 가	미 정
3/예정	AX 101	세 가	미 정
3/예정	던전마스타 2	빅터 엔터테인먼트	미 정
3/예정	레벨 어설트	빅터 엔터테인먼트	미 정
	발 매 일 미 정		
	전국전승	사 미	8,500엔
	아프터 할마게돈	세 가	미 정
	포플메일	세 가	미 정
	하임들	빅터 엔터테인먼트	미 정
	듄	버진게임	7,800엔
	버닝피스트	세 가	8,800엔
	윙 코만더	세 가	미 정
	슈퍼 그랜디쉬	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	배틀 환타지	마이크로 네트	미 정
	슈퍼 대전략 SCD	세 가	미 정
	이스 4	세 가	미 정
	우루세이 야쯔라	게임 아츠	미 정
	핸디 알라딘보이		
1/예정	배틀토드	세 가	미 정
2/하순	T 2 더 아케이드 게임	어크레임 저팬	미 정
2/예정	알라딘	세 가	미 정
2/예정	맥도널드	세 가	3,800엔
3/예정	소엑 드리프트	세 가	5,500엔
3/예정	여신전생 외전	세 가	5,500엔
3/예정	윙 호스	세 가	미 정
3/예정	NBA 잼	어크레임 저팬	미 정
	발 매 일 미 정		
	검용전설 야이바	세 가	미 정
	바스타 화이트	세 가	미 정
	에코 더 돌핀	세 가	미 정

혹시나 했더니 역시나

지난 12월의 동시발매 활성화를 보였던 수퍼 알라딘보이가 이번달부터 또 저조한 상태를 보이고 있다. 「용호의 권」 등 명작게임을 기다리기 위한 산모의 진통인가. 하지만 그런 진통도 좋지만 꾸준한 노력이 가장 활성화의 길이라는 것을 자각케 하고싶다. 또한 혹시나 했더니 역시나의 이론을 보여주었다. 국내 개발게임 두 종류가 모두 발매연기가 되었다. 도대체 언제 구경할지…

PC엔진

* HU는 휴카드를 뜻함

발 매 일	게 임 명	회 사 명	가 격
1/상순	포메이션 사카(HU)	휴 먼	6,500엔
1/28	격투패왕전설 알카노스	인테크	7,800엔
1/예정	에메랄드 드래곤	NEC 애비뉴	7,800엔
1/예정	인페리얼 포스	슐드 웨이브	7,800엔
1/예정	솔 모나쥬	아이렘	7,700엔
1/예정	PC코코론	슐드 웨이브	7,800엔
2/10	스타 플레이 카	레이 포스	8,800엔
2/25	파라디온	팩인 비디오	8,800엔
2/예정	치키치키 보이스	NEC 애비	4,800엔
2/예정	몬스터 메이커	NEC애비뉴	7,800엔
2/예정	코즈믹 환타지 4	레이저 소프트	미 정
2/예정	바람의 전설 제너두	일본. 팔콤	미 정
3/26	용호의 권	허드슨	6,000엔
3/예정	미소녀전사 세라문	반프레스토	미 정
	4월 이후 발매		
	월드 히어로즈 2	허드슨	미 정
	아랑전설 스페셜	허드슨	미 정
	3X3 아이즈	NEC 홈 일렉트로닉	미 정

월간 게임챔프

1994. 2

통권 15호

발행겸 편집인/서인석
편집장/조 신
취재차장/강준완
취재/김종철, 송동석, 이상엽, 이우진, 우종민 이원화
통신원/조성행(일본)
최형철(미국)
이남미(프랑스)
미술차장/윤종애
미술/ 박명선,이은실 김대연
광고미술/이재현대리
영업차장/고기원
영업/최종현
광고대리/이형원
광고/이성환
관리.기획/손대현, 성은숙, 이미자 한길수, 전부이, 이준혁

발행/(주)제우미디어
우140-111
서울 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
FAX : 702-3215
인쇄/(주)학원 프로세스
제판/ 정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원

정기구독 신청안내/정기구독이 유리

게임챔프는 독자들이 필요로하는 좋은 부록을 만들어 수시로「임시보급 특가」로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급받으며 푸짐한 혜택을 받으실수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼 Z Ⅲ, 드래곤 퀘스트 V, RPG 환상사전, '93슈퍼 컴보이「올게임 카탈로그」,성검전설 2 공략집, 드래곤볼 Z 외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가) 인간 호소카와, 지미카터의 평화를 위하여)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

특전3 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동부여

특전4 : 정기구독 기간내에는 책값 변동 및 임시특가시에도 동일 가격에 공급

■신청방법

• 은행온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 50,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864 번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편 발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요 !

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2「정기구독 담당자」앞

■통신판매 신설안내

게임챔프는 지방에 계시는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해드리고 있습니다. 많은 이용바랍니다.

■전국 총판점

원하는 책을 구입하고자 할때는 살고있는 지역의 총판점으로 전화 주십시요. 집근처 서점을 안내해 드립니다.

■서울지역 종로한일 737-3491·영동포창신사 688-2614·동대문지산 245-3686·강남 영동사 554-3784서초동아일보 534-4280·강동도서 471-2044·신진도서 462-4987영우사 816-1788·구로대명사 802-7199·강서중앙일보 642-3827도·봉센터사 983-3900·수송사 272-0803·송파 강화사 416-5101·명언사 713-2177·은평서대문센터 337-7833·신진컴퓨터서적 714-7942 (용산관광버스터미널3층) **■경기도지역** 인천영풍사 032-884-0801·인천중앙도서 032-527-9350·부천하나 032-343-4121·성남한성도서 0342-758-4228·안양성심사 0343-42-2984수원반교서적 0331-253-6350· 의정부 회룡도서 0351-876-6304 ·평택대한도서 0333-665-3578·안산문일서적 0345-82-2572 **■부산지역** 김해지성사 051-466-6286·부산특판 051-626-6501·부산현대사 051-467-8011·부산(서구)진흥 051-466-9386·부산(남구)조신 051-756-2727·부산(북구)화목 051-866-0850 **■경북지역** 구미청운서점 0546-461-7824·포항예지서점 0562-73-4870·경주동아서적 0561-2-4108·김천꽃동산 434-5897·영주대한 32-8597·안동종로 53-7575·점촌동명 555-3547·상주제일 535-2377·대구(동구)영남도서 053-423-9193·대구(서구)해문도서 053-421-8968 **■경남지역** 충무동아일보 0557-43-5785·울산중앙일보 0522-73-7220·마산태영사 0551-3-5139·진주센터 0591-55-3991 **■충북지역** 제천경북 2-3816·청주센터서적 0431-55-0264·충무문학사 847-2819 **■충남지역** 논산 보문서점 0461-2-2793·대전청림사 042-632-6799·천안화성서적 0417-551-3073 **■강원도지역** 춘천경북서점 0361-241-2015·원주남부서적 0371-761-1311·강릉영동서적 0391-645-3361·속초동아 32-1555·삼척영동사 72-4959 **■전남지역** 여수대양서점 0662-62-2111·순천일광서점 0661-52-4414·광주(서구)호남서적 062-228-1888 **■전북지역** 전주세림 0652-82-9884·이리대동서적 0653-52-3334 **■제주도** 제주광장서점 064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진 컴퓨터 서적 TEL : 714-7942

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4